

（ありがとう&さようなら！ ひきつづき『GAME ON!』をよろしく!!）

月刊PCエンジン



1994
3
MARCH
500YEN

発売直前徹底攻略
風の伝説ザナドウ

最新ゲームスベシヤルモンスターメーカー
ドラゴンナイト血天を喰らう
誕生デビュ〜ときめきメモリアル
独占取材
全力特集
プリンセス・ミネルバ



©MASAMI
ESAKA

格闘
アカ
クシ
オン
集

アーケードカード専用
餓狼伝説2 龍虎の拳

2大
RPG
完
徹
攻
略
お別
れ
ス
ペ
シ
ヤ
ル

**エメラルドドラゴン
の魔ナージュ**
究極の攻略〈番外編〉
バーチャル野郎〈総集編〉

マンガで見るPCエンジンの歴史、名作ソフトの数々!!

別冊付録
コミック版PCエンジン・ソフトカタログ

快感、秒読み。

主人公を動かすだけで、敵を倒すだけで、それだけで気持ちいい。

「風の伝説ザナドゥ」は、快感に満ちた大エンターテインメントをコンセプトに、日本ファルコムが総力をあげて開発したPCエンジンオリジナルA・RPG。壮大なストーリー、独創的なシステムはもちろん、全てのディテールがこれまでにない「快感」のために用意された。発売は2月18日、いよいよ秒読み。



Falcom®

PCエンジン スーパーCD-ROMソフト「風の伝説ザナドゥ」に関するお問い合わせは：NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

CD-ROMゲームマシン

PC Engine
DUO-R

PCエンジン デュオ-R

標準価格39,800円(税別)



いまDUO-Rを買うと、もれなく
「エメドラ」&「サナドゥ」の
特製オリジナルテレカを
2枚セットでプレゼント!

※テレホンカードのデザインは、変更になる場合があります。



NEC

The Legend of Znadu

風の伝説ザナドゥ

ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

2月18日

2月18日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別)

© NEC Home Electronics, Ltd.
© 日本ファルコム



◎いま「風の伝説ザナドゥ」を買って応募すると、もれなく特製「トアノブ・カード」をプレゼント! ※くわしくは、パッケージに入っている応募券をごらん下さい。

DUO・CD-ROM
150万台突破!!
記念セール

**好評につき
期間延長!!**

'94年2月28日まで!!

いまPCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン〜木村明広氏描き下ろしイラスト〜」と「風の伝説ザナドゥ〜日本ファルコム描き下ろしイラスト〜」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!! 詳しくは店頭で!

応募要項

キャンペーン期間中('93年12月1日〜'94年2月28日)にPCエンジンデュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)

※送り先: 〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 テュオ-Rキャンペーン事務局

※お問い合わせ先: テュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903

※この番号で登録します。

NEC PCエンジンDuo-R 保証書		「NEC」 (保証書に必ず記載)
機種名	PI-TG10	※保証期間は保証書に記載の通りです。
保証期間	6ヵ月	※保証期間は保証書に記載の通りです。
保証人		※保証期間は保証書に記載の通りです。
保証書		※保証期間は保証書に記載の通りです。
保証書		※保証期間は保証書に記載の通りです。

※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。

※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限り。

Human
Hudson

PC
Engine

PC
エン
ジン
に
デ
ビ
ュ
ー
!!

龍虎の拳TM

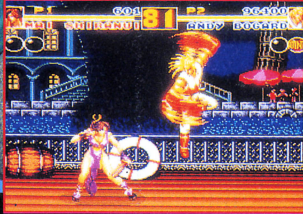
りゅうこのけん

新たなる闘い

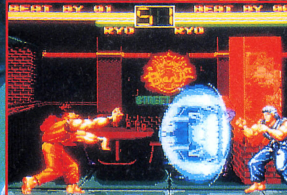
餓狼伝説²
かろうてんせつ²

アーケードカード
同時発売

'94年3月12日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992



アーケードカード専用第1弾ソフトとして「餓狼伝説2」がいよいよPCエンジンでプレイできる！あの迫真のグラフィックや豊富なアクションパターン、独自の2ラインバトルシステムなどオリジナル版を完全移植し、餓狼の世界をまるごと再現。もちろん当たり判定や挑発、ド派手な超必殺技もオリジナルと同様。さらにオリジナル版の音楽CDをアレンジして収録したニューCDサウンドで、迫力も倍増！君のPCエンジンで、狼たちの熱い闘いが始まるのは、もうすぐだ！



'94年3月26日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992



ゲームの常識をはるかに超えた巨大キャラ同士の過激なバトル！接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする画期的なバトルシステムで、映画のような超リアルアクションを実現！100メガパワーがPCエンジンに炸裂する！

☆発売記念『絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施!!

ハドソンから'94年に発売される「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説SPECIAL」の4つのアーケードカード専用ソフトを対象商品とし、オリジナルグッズをもれなくプレゼント予定!



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪府中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理金龍ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

発売元:
NEC NECホームエレクトロニクス

格闘アクションのビッグ4

アーケードカードが実現!

総勢14人のヒーローが時代を超えて世界各地から集結。今再び過激なデスマッチが始まる! 史上最強の栄誉を勝ち取るのは誰だ! 超強カ146メガパワーの威力を見よ!!

WORLD HEROES 2

ワールド ヒーローズ

©1994 HUDSON SOFT
©SNK/ADK 1993

'94年内発売予定
価格未定

※画面写真はネオジオ版のものです。

大容量アーケードゲームをまるごと再現! PCエンジン新時代の到来だ!!

アーケードカード(16メガD-RAMカード)を君のPCエンジンのHUCARDスロットに差し込むだけで、バッファRAMが一挙に9倍もパワーアップ! 今まで移植が難しかった100メガ以上の大容量アーケードゲームがPCエンジンでプレイ可能となります。CD-ROM²が内蔵する2メガを加え、なんと18メガビットの大きな読み込みにより、CD-ROM²が備える最大540メガバイトの能力をフル活用して、完全再現! さらにサウンドまで大容量化し、臨場感抜群のCDサウンドも楽しめます。アーケードカード専用ソフトやスーパーCD-ROM²システムでもプレイできる対応ソフトも、多彩なジャンルの話題作やビッグタイトルが續々登場予定。さうご期待!

●'94年3月12日発売 ●発売/NECホームエレクトロニクス

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

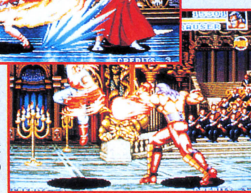
〈テレホンPCランド〉 ■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900

SUPER
CD-ROM²
SYSTEM

ARCADE 専用
CD-ROM²



※画面写真は
ネオジオ版の
ものです。



宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて大激突! 格闘ゲームの超人気シリーズ最新作が早くもPCエンジンに移植決定!



がろうてんせつスペシャル

餓狼伝説 SPECIAL

'94年内発売予定・価格未定

©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1993

ARCADE CARD DUO
■価格/¥12,800(税別) <デュオ>



ARCADE CARD Pro
■価格/¥17,800(税別) <プロ>





SOFTWARE TOP10

PCエンジン
ソフト・トップ10

総集編

月P最後のトップ10。
今回は総集編として、このコーナーが始まってから前号までの総合トップ10を、発表する。どんなソフトがどれだけ売れたかが一目でわかるってことだ。見て見て!!

PCエンジンソフト総合売りあげTOP・10

輝く第1位は、PCエンジンの代表的RPG「天外魔境Ⅱ」だった。面目躍如というところかな。「桃太郎」「F1サーカス」もよく売れたぞ。

1



天外魔境Ⅱ 天馬丸

ハドソン●93年7月10日発売●7800円

Huカードがほとんどを占める中での1位はさすがだ。



7148

6



桃太郎伝説ターボ

ハドソン●90年7月20日発売●5800円

ファミコン版からのリメイクにもかわらず売れたね。



4709

2

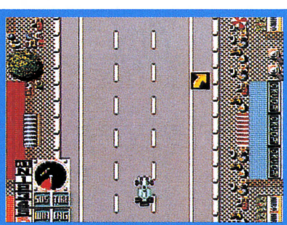
F1サーカス

日本物産●90年9月14日発売●6900円

発売当時話題沸騰だったF1ゲーム。よく売れました。



5529



7

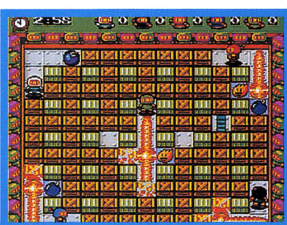
ボンバーマン'93

ハドソン●92年12月11日発売●6500円

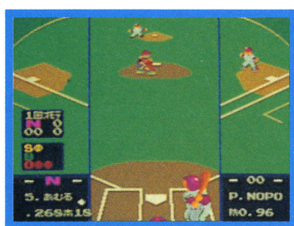
完成されたゲームシステムをさらにアレンジした93年度版。



4113



3



プロ野球ワールド スタジアム'91

ナムコ●91年3月21日発売●5800円

ファミスタの血を引くワースタ'91も人気爆発だった。



5513

8



桃太郎伝説Ⅱ

ハドソン●90年12月22日発売●7200円

HuカードのRPGでは最強を誇る桃伝Ⅱが8位に入った。



3985

4

F1サーカス'91

日本物産●91年7月12日発売●6900円

シリーズ2本がランクインしたこのゲーム。デキは秀逸だ。



4979



9

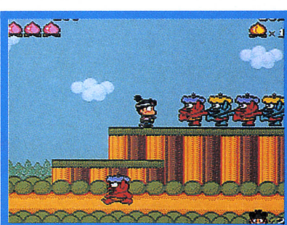
桃太郎活劇

ハドソン●90年9月21日発売●6500円

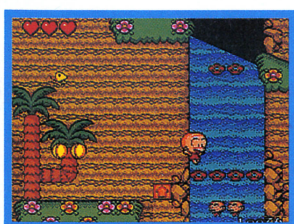
桃シリーズ3本目のランクイン。このシリーズは強い。



3869



5



PC原人2

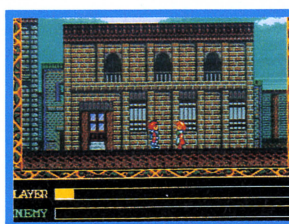
ハドソン●91年7月19日発売●5800円

今やファミコン等にも進出している原人くん。元祖も強い。



4924

10



イースⅢ

ハドソン●91年3月22日発売●7200円

名作「イース」のPC第2弾も10位に入った。

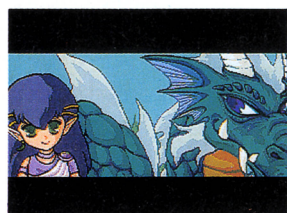


3831

期待度総合TOP・20



▲発売されたばかりの「イースⅣ」も、人気シリーズだけあって上位にランクイン。



▲発売日が何度も延期されたが、今度こそ！ アベニューさん、頼みますよ！

期待度=売れるソフト

期待度ってというのは、読者がソフトの発売前に、どれだけそのソフトを期待して待っているかという目安になるもの。

当然、期待度の高いソフトほど、よく売れるソフトだと考えていい。だが、一方で発売日の延期により読者の期待を長びかせているという要素を合わせ持つ場合があり注意したい。特に2位にランクされた「モンスターメーカー」はイエローカードかも？ いよいよ3月30日に発売されそうだけど、これだけみんなが期待しているわけだから、今度こそ裏切らないでほしいな。

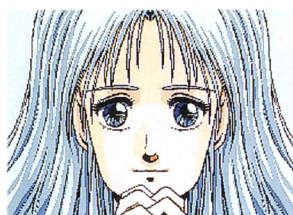
注目すべきは、最新作ながらランクインの「エメドラ」「餓狼2」「ザナドゥ」。りっぱだね。きっと売れるんだろうな～！

[プレイしてよかったソフト]

読者アンケート累計総合TOP・20

PCエンジン不朽の名作「イースⅠ・Ⅱ」がトップを獲得。昨年末の再販も「Ⅳ」に負けない勢いで売れているみたい。

PCの代表的RPGが上位を占めたのは、当然の結果だといえるだろう。



▲最新作「イースⅣ」も発売されて、ますます意気盛んなイースシリーズ。



▲やはり人気シリーズの番外編も人気。プレイして良かったソフトというのは、名作なことだと思うぞ。ファンの意見だからね。

▶ビッグタイトル「ストⅡダッシュ」もファンには満足のいくデキだったみたい。20メガの威力爆発ってとこ。



CDソフトが主流の現在だが、Huカードが過半数を越えるランクインを果たした。それだけ、過去にいいソフトがあったってことだ。これらのソフトを追いこすものが出てくることを祈ろう。

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ 卍MARU	ハドソン 7800円	5586	☒
2	モンスターメーカー	NECアベニュー 7800円	3978	☒
3	イースⅣ～The Dawn of Ys～	ハドソン 7800円	3599	☒
4	天外魔境～風雲カブキ伝～	ハドソン 7800円	3394	☒
5	イースⅢ	ハドソン 7200円	2884	☒
6	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	2246	☒
7	ストリートファイターⅡ'(ダッシュ)	NECホームエレクトロニクス 9800円	1818	☒
8	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス 7800円	1224	☒
9	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン 6800円	1174	☒
10	源平討魔伝	ナムコ 6800円	1161	☒
11	PC原人2	ハドソン 5800円	1151	☒
12	桃太郎活劇	ハドソン 6500円	1137	☒
13	餓狼伝説2	ハドソン 6900円	1111	☒
14	スーパーダライアス	NECアベニュー 6800円	1077	☒
15	らんま1/2元祖無差別格闘流	メサイヤ 7200円	1033	☒
16	ロードス島戦記	ハドソン 6800円	1022	☒
17	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム 価格未定	987	☒
18	F1サーカス'91	日本物産 6900円	965	☒
19	アフターバーナーⅡ	NECアベニュー 7200円	960	☒
20	ワルキューレの伝説	ナムコ 6800円	914	☒

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	17879	☒
2	天外魔境Ⅱ 卍MARU	ハドソン 7800円	17345	☒
3	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	5810	☒
4	天外魔境ZⅠRⅠA	ハドソン 7200円	5648	☒
5	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン 5800円	4739	☒
6	スナッチャー	コナミ 7800円	4208	?
7	ボンバーマン	ハドソン 5300円	3662	☒
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	3419	☒
9	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン 6800円	2398	☒
10	天外魔境～風雲カブキ伝～	ハドソン 7800円	2062	☒
11	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	2059	☒
12	ストリートファイターⅡ'(ダッシュ)	NECホームエレクトロニクス 9800円	1922	☒
13	スーパースターソルジャー	ハドソン 6500円	1806	☒
14	イースⅢ	ハドソン 7200円	1803	☒
15	桃太郎伝説ターボ	ハドソン 5800円	1759	☒
16	桃太郎活劇	ハドソン 6500円	1747	☒
17	F1サーカス'91	日本物産 6900円	1689	☒
18	F1サーカス	日本物産 6900円	1526	☒
19	パワーリーグⅢ	ハドソン 5800円	1386	☒
20	ファイアープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン 6900円	1356	☒

ICON

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各アイコンは、次のジャンルを意味しています。

シミュレーション

シューティング

テーブルゲーム

アドベンチャー

スポーツ

アクション

デジタルコミック

アーケードカード対応

パズル

ロールプレイング

CD-ROM

1～8メガ用カード

バックアップ対応

両対応ソフト

2MCD専用(スーパーCD-ROM)

協力店…博品館(銀座)、マルゼンムセン(秋葉原)、おもちゃのQ(中野)、高島屋(難波)、おもちゃのデンマーク(江南)、トイズセンター網島店(横浜)、西武百貨店(つかしん)、ヤマギワホビー館(秋葉原)、キティランド(梅田)、陕西友オズ大泉店(練馬)、イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡)、ファミコンショップモリス(中野2店舗、野方1店舗、ラオックスコンピューターゲーム館(秋葉原)、わんぱくこぞうチェーン(全国)、ハローマック(9店舗)、電腦ザウルス(大阪)、チャドラン(大阪)

PCエンジンソフトでタイトル名が緑色のものはHuカード、紺色のものはCO-ROMソフトです。

7

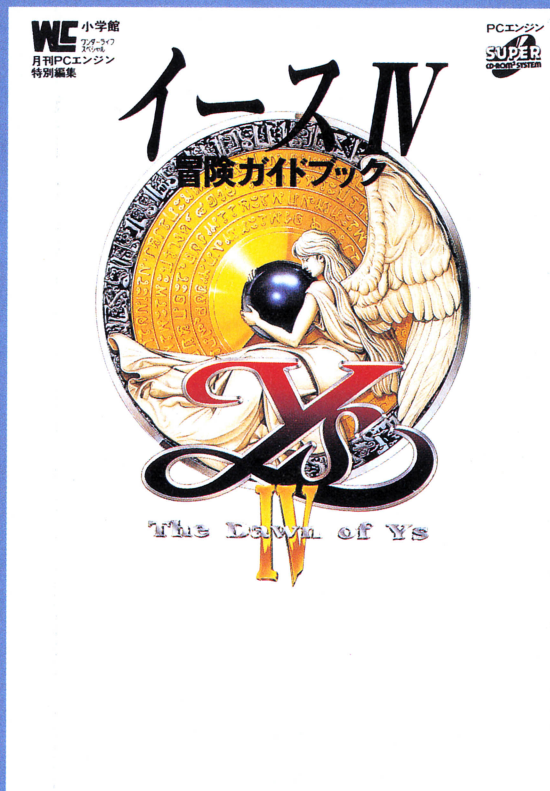
月P特別編集ゲームブック 大好評発売中

売り切れが予想されます。早めに書店でお求めください。

●定価1200円(税込)●

●定価1400円(税込)●

冒険そして



ワンダーライフスペシャル

イースIV

The Dawn of Ys●冒険ガイドブック

■イースIVの全データを収録

すべてのマップ、アイテム、武器、防具、魔法などを収録。攻略に役立つデータをもらさず掲載!!

■イースの世界設定を公開

設定資料をもとにイースに登場するキーワードを解説。ゲームでは語られなかったエピソードなども、特別に紹介。

■イースIVの制作日記

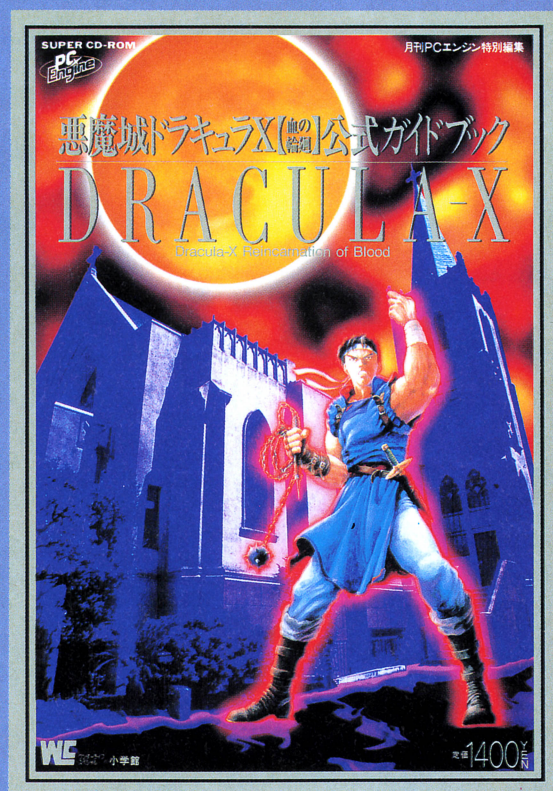
開発室では、制作期間中どのようなことが起こったのか。ゲーム制作はどのように行われたか。その日常を紹介。

■開発者特別インタビュー

『イースIV』開発のきっかけやゲームの見所、苦勞した点などインタビュー。多くのファンをつかんでいる音楽制作者の話もバッチリ収録。



究極の攻略法をやさしく解説!!



ワンダーライフスペシャル

悪魔城ドラキュラX

血の輪廻●公式ガイドブック

■ステージ7までを完全攻略!!

ステージ7までの表ステージと裏ステージをマップつきで攻略。禁断の必殺技やアイテム攻撃のコツも紹介。

■アイテム&隠し通路完全公開!!

初心者も余裕で遊べるわかりやすく親切なガイド。もう一度プレイしたくなるようなオイシイ場所も大紹介。

■テーマ別遊び方アドバイス

最大難度ルートクリア、最短時間ルートクリア、ワン・アイテムクリアなど一風変わった視点からの攻略法を紹介。

■開発者特別インタビュー

開発中のエピソードや苦勞談、シリーズの他作品との違いなどをプログラマーが語る。

■次世代ドラキュラ大予言

今回の作品はシリーズ10作目。次はどんなゲームになるかを編集部が大胆予測。



感動へ

MONTHLY PC ENGINE 3

CONTENTS

NO.63 / MARCH 1994



Cover illustration / Masami Esaka
Cover Design / Tomoo Murata

GAME INDEX

アトラス	18
イースIV	108
エメラルドドラゴン	98
風の伝説ザナドゥ	59, 116
餓狼伝説2	33
クイズアベニュー3	114
クイズDE学園祭	108
コスミックファンタジー4	26
ゴジラ爆闘烈伝	96, 117
3×3EYES	30
スーパーリアル麻雀PVIカスタム	109
スタープレイヤー	116
ソル:モナージュ	92
誕生デビュー	14
チキチキボーイズ	117
天地を喰らう	22
ときめきメモリアル	24
ドラゴンナイトIII	20
爆笑 吉本新喜劇	109
パラディオン	31, 116
フレイサー外伝	29
ぶよぶよCD	117
プリンセスミネルバ	38
ボンバーマン94	109
麻雀レモンエンジェル	31
モンスターメーカー	10
YAWARA!2	28
幽☆遊☆白書	109
龍虎の拳	36

SPECIAL MENU

[格闘アクション総力特集]

32

餓狼伝説2・龍虎の拳

●発売直前徹底攻略!!

59

風の伝説ザナドゥ

NEW GAME SPECIAL

モンスターメーカー 闇の竜騎士 誕生デビュー

10

THE ATLAS [18] / ドラゴンナイトIII [20] /

天地を喰らう [22] / ときめきメモリアル [24] /

コスミックファンタジー4 銀河少年伝説 [26] /

YAWARA!2 [28] / フレイサー外伝 [29] /

3×3EYES〜三只眼變成〜 [30] / パラディオン [31] /

麻雀レモンエンジェル [31]

攻略園

エメラルドドラゴン

88

ソル:モナージュ / ゴジラ爆闘烈伝

特別取材

プリンセスミネルバ

38

別冊付録●PCエンジンの名作ソフトを楽しく紹介

コミック版 PCエンジン・ソフトカタログ

COMING SOON

クイズアベニュー3 / 114

ウィザードリィIII・IV / 風霧

MONTHLY DATAFILE

PCエンジンSOFTWARE TOP10 6

PCエンジンプラススペシャル 51

ハドソン・中本伸一氏スペシャルインタビュー

PCメディアプレス 76

HOTLINE&発売スケジュール 80

新レビュー大作戦!! 116

TECHNIC&ANALYSIS

ゲーマー倉持直伝究極の攻略番外編 98

激烈技スペシャル 108

VARIETIES

連載小説 ブラッド・シティ●飯島健男 43

JACKの'94CESゲーム見聞録 56

ニンジン倶楽部 67

突撃!!バーチャル野郎!特別編 102

奇想天外 106

遊楽画廊 110

ET CETERA

1月号ビッグプレゼント当選者発表 73

AIIIコンテスト優秀作品発表 74

愛読者アンケート / アンケートはがき 82・83

メモリアル大プレゼント 85

GAME ON! 3月号予告 118

スタッフからのお別れメッセージ 122

New Game

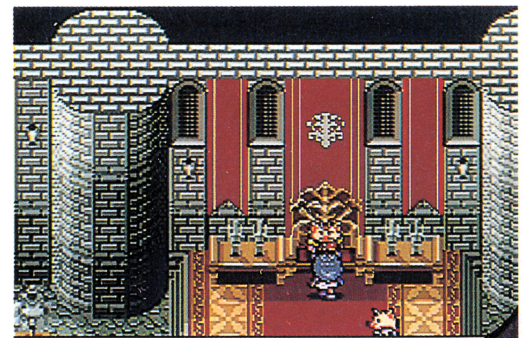


MONSTER

NECアベニュー
3月30日発売
7800円



完成目前!!最新の



ルフィア「ソルレンドですって『ルーの魔道書』があるといわれあのソルレンド？」

開発の初期から、ずーっとずーっと追っかけてきた「MONSTERメーカー」。発売日が延びまくったため、ついに最後まで紹介できなかったよーん。無念じゃあああああああ!!と泣いたところ、アベニューさんが同情してくれた。で、どこよりも詳しいMM情報をここでぶち上げることができることになった。これも、待たされても待たされても、ずっと応援してくれたみんなのおかげだ。だから、この記事はみんなのもの。ドーンと持ってっくれい!!

MONSTER

メーカー

ワールド

MM WOR

Special

月刊PCエンジンが創刊されて5年余り。ついにお別れのときがきた。悲しいねえ。寂しいねえ。編集部渾身の最後のニューゲームスペシャル。しっかりと受け取ってくれいっ!!

STER MAKER

モンスターメーカー

闇の竜騎士

攻略ガイドだっ!!



次はゲームで会おうね!!

ウルフレンド大陸上空



ヴェスバニア「お嬢ちゃん。早く!」

飛竜ヴェスバニアとの約束!! 二人のオーク族王子を救え!!

オーク王を倒すため、オークの本拠地ガルゴ城に潜入したライアたち。だが、オーク王は邪悪な者ではなかった。ただ、アンドレシア帝国にさらわれた二人の王子を救うために戦っていたのだ。真実を知った時、王は帝国の刺客に倒され、ライアたちを救った飛竜ヴェスバニアもまた力尽きる。一行は王と飛竜のためにも、二人の王子を救いだす決心をした。

ベング高原・カラクリの塔

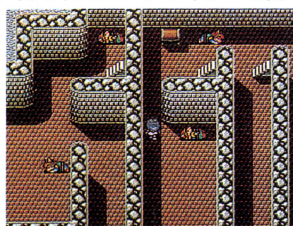
恐怖のカラクリモンスターと 無数のトラップを突破しろ!!



▲ガルゴ城南の小さな洞窟を抜けると、カラクリの塔が見えてくる。

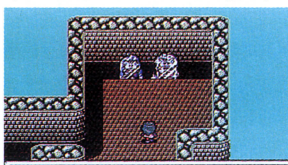
ガルゴ城の南、ベング高原にそびえる巨大な塔。その最上階に二人の王子は捕まっている。勇気を出して塔に突入するライアたち。だが、ここは恐ろしいカラクリに満ちた塔だった。次から次へと襲い

かかるトラップと機械仕掛けのモンスターたち。登っては落ち、また登っては落ちしながら、ひとつひとつ罫を見破り、レベルを上げていくライアたち。そして、ついに最上階。そこで、氷の中に閉じ込められた二人の王子を発見、ルフィアの魔法で無事救出する。だがその時、最後のカラクリが始動し、崩れ始める塔。助かる方法はただひとつ。宝箱に隠されたハングライダーを見つけて脱出するのだ。

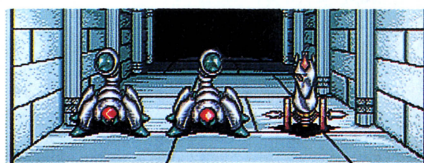


▲王子救出を向かったオーク兵は全滅。それほど恐ろしい塔なのだ。

▼苦労に苦労を重ねて最上階へ。ルフィアの魔法で二人の王子を救え!

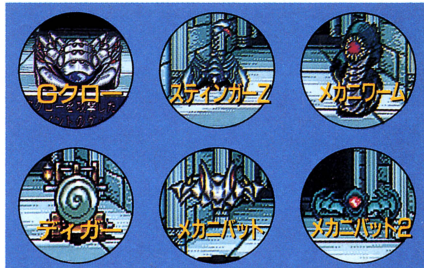


ヴァッシュナフ「あの氷の中に閉じ込められているのか。二人の王子のようですね。ルフィア、できるぞ」



ロリエンはスティンガーを攻撃した。スティンガーは36ポイントのダメージ!

ライア	34	ラクーン	54	ロリエン	46	ルフィア	25
34	241	0	0	0	0	237	0
241	22	22	22	22	22	22	22



▲ハングライダーで脱出!!

LD GUIDE FINAL!

ガイド

ファイナル

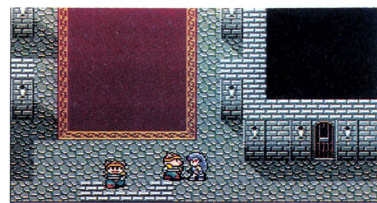


ついに闇を操る真

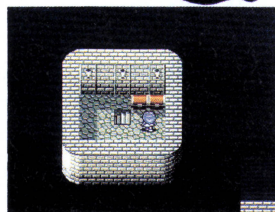
再び、ガルゴ城へ

巨大なる悪の存在を知った少女たちは戦いを決意する

王子を救ったライアたちは、オーク一族と和解。一躍ガルゴ城の英雄扱いを受ける。だが、ライアたちの心は怒りでいっぱいだった。闇と関わり、多くの人々を苦しめるアンドレシア帝国と重臣モンスタズナを倒す！ ついに一行は、戦うべき真の敵(?)を知ったのだった。



オーク「おめえさん達みてえなヒューマンはっかたどええんだけんど。」



▲今度はゆっくり城内を回れる。いろんな場所に宝箱があり、オークがいる。くまなく歩いて調べてみようぜ。

▼自らの権力欲のために、敵味方の犠牲をいとわず策謀をめぐらす男、モンスタズナ。許せないやつだぜ。



オーク「ちいねのことで、ヒューマンをば見直したとです。なにもモンスタズナのやつ許すわけにいかんですはい。」

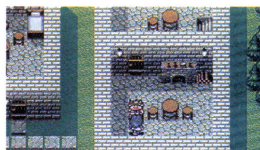
敵の名は
モンスタズナ!!



運命の導くままに、少女の旅は壮大な戦いの中心へと向かっていく……。

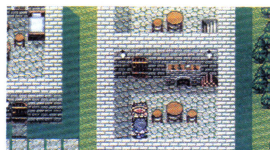
オークの冒険者ゲーリングの助力を受けよう!!

モンスタズナを倒すため、アンドレシアに戻ろうとする一行。だが、オークの船は出払い、身動きがとれない。オークの冒険者ゲーリングが、戻るために力を貸し出してくれるぞ。



ゲーリング「王子、いや、王の証者かなんか来たか。お前達か。南の大陸のソルレンに連れていかれたのはア？」

◀戻るには、南のソルレン大陸を通るしかないさそう。



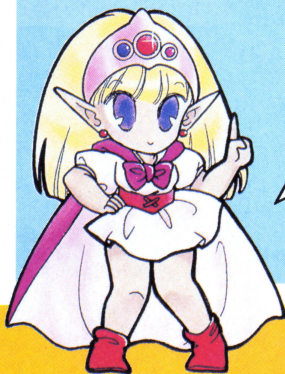
ロリエーン「だったら、証拠を見せてもらえなさいよ。でなきゃあ、せーつたて信用なんかしてやらないんだから。」

▶だが、ゲーリングは簡単には力を貸してくれないぞ。

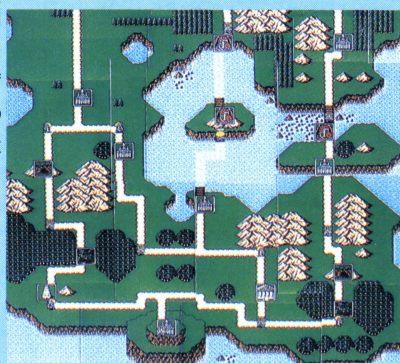
特別
コラム

闇の竜騎士は、他のMMとはマップが違うっ!?

これまで何度か紹介したMMのマップを見て「あれ?」と思った人も多いはず。今までゲーム化されたMMと、今回の「闇の竜騎士」とでは地形が一部違うのだ。理由は…へへっ、まだ内緒だ。

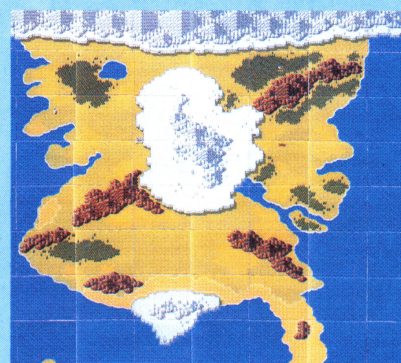


このワケはゲームをクリアしてみれば分かるよ❤



■通常のMMマップ

ウルフランド大陸が、大きくえぐれているように見える。なぜだろう?



■闇の竜騎士のマップ

闇の竜騎士は、ゲーム化された中で一番古い時代の物語。地形が変わるほどの大事件が起こるのか?

の敵が見えた!?

オークの鼻・改めプリティロリーの塔



ゲーリングの試練に応じて 不思議な水晶玉を探し出せ!!

ヒューマン嫌いのゲーリング。素直に力を貸してはくれない。一行は試練として、ゴルゴ城・西の高台にある「オークの鼻」と呼ばれる塔で、不思議な水晶玉を探すことになる。ロリエーンによって「プリティロリー」と可愛く改名されたが、やはりそこは恐ろしい塔だった!

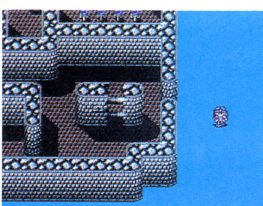


◀ 気球登場!!

高台へは歩いてはいけない。ゲーリングが用意した気球に乗るのだ。ただし、気球が使えるのは片道だけ。帰りはまた、グライダーに乗るんだ。

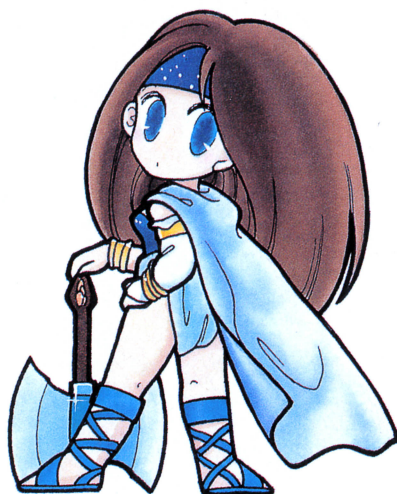
▶ 敵はゴーレム

この塔を守っているのはゴーレム兵だ。善悪の判断はなく、ただ侵入者を容赦なく攻撃してくる。とにかくパワーがあるので注意しよう。



◀ 迷路は複雑

迷路の複雑さ、罠の多さはカラクリの塔に匹敵する。かなり苦労しそうだ。時には、ワザと罠にかからなきゃクリアできないかも。

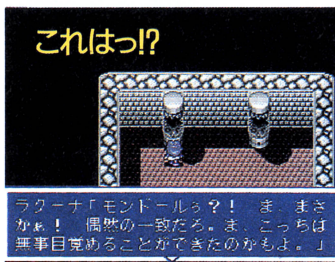


めざす水晶以外にも 重要なものが隠されてる!?



水晶があるのは、塔の最上階だ。見つけたら屋上に登り、そこでグライダーを使えば、ガルゴ城に戻れるぞ。さて、この塔は異質な文明が作り上げたものらしい。その証拠として、あらゆる生体

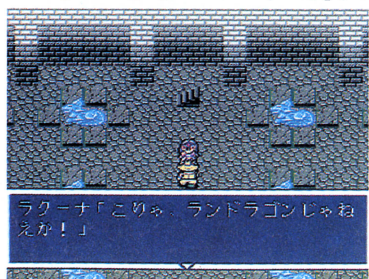
系を保存したカプセルが眠っているのだ。物語全体に関わる、大きな秘密の一端が明らかになるぞ。



これはっ?
内部から破壊されたカプセルを発見。そこにはモンタズナの名が……
敵モンタズナの名が……

三たび ガルゴ城へ

ランドラゴンに乗って、打倒モンタズナの旅へ!!

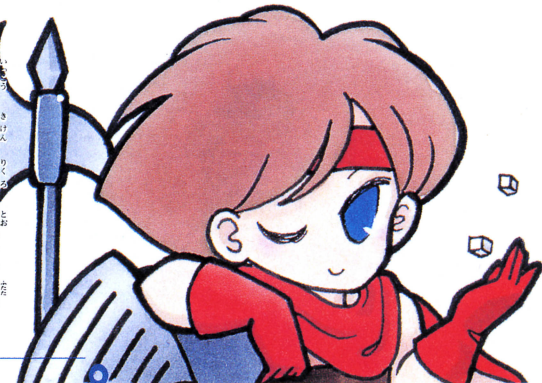


持ち帰った水晶は、ランドラゴンを操るためのアイテムだった。



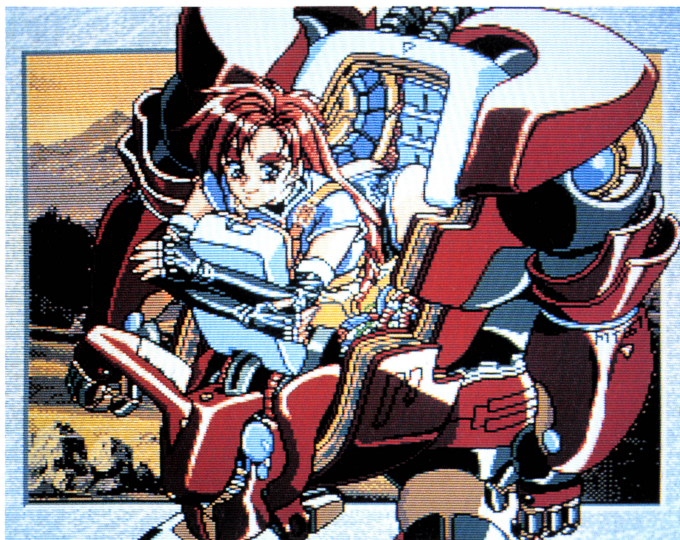
キセロゲル「『死の砂漠』には恐ろしいモンスターがひしめいているとも言う。その名にふさわしい魔の地帯だな。」

一行は危険な迷路を通過して、再びランドラゴンをめざすのだ!



少女たちは危険な「死の砂漠」をめざす

ライアの冒険は終わらない!!



誕生 DEBUT

NECアベニュー／発売日未定／価格未定



'94年のギャルゲーは、これで決まり!

12月号で初紹介した『誕生』。きたぞ! いきなり人気急上昇だ!! ホント、月P読者ってギャルゲー好きだよな。しかも、見る目が肥えてるときてる。確かに男心をそそるゲームだぞ、こいつはよ。

芸能界を舞台に、3人の少女たち

■明日のスーパーアイドルをめざす3人の厳しい特訓が始まる!!

厳しい芸能界でのし上がって、こうと夢見る3人のアイドル候補たち。だが、大きな夢とは裏らに、実力はまだないに等しい。レッスンだ! レッスンで力をつけるのだ!!

伊東		藤村		田中	
3月	9月	3月	9月	3月	9月
4火	4火	4火	4火	4火	4火
5木	5木	5木	5木	5木	5木
6金	6金	6金	6金	6金	6金
7土	7土	7土	7土	7土	7土
8土	8土	8土	8土	8土	8土
DATA	DATA	DATA	DATA	DATA	DATA
伊東	伊東	藤村	藤村	田中	田中
エアロビ	エアロビ	映画鑑賞	映画鑑賞	カラオケ	カラオケ
音感練習	音感練習	ドライブ	ドライブ	温泉旅行	温泉旅行
演技練習	演技練習	買い物	買い物	体操	体操
基礎教養	基礎教養	体	体	体	体

マネージャーであるキミが、3人のスケジュールを組みかえるのだ。

伊東特訓ポイント

美人のわりに魅力値が低い。これは、男っぽすぎる性格が災いしているようだ。まず、茶道でもして品位を上げた方がいいだろう。

藤村特訓ポイント

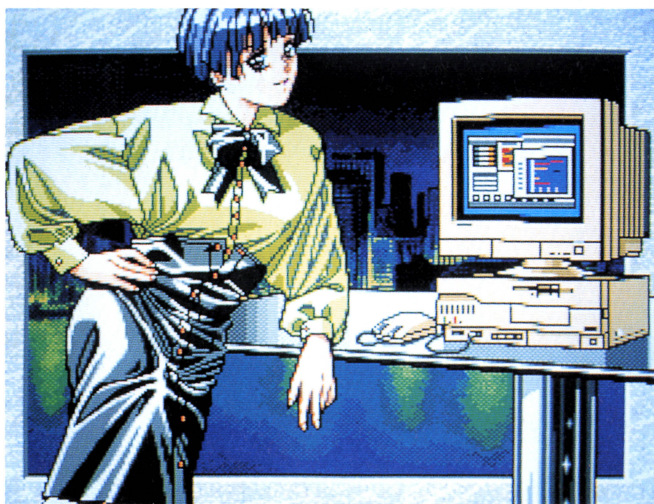
才能はあるんだけど、自信が持てないタイプ。地道に実力を磨けばいいぞ。そのためには、まず体力をつけなくちゃね。

田中特訓ポイント

ほとんどの数値はメロメロだけど、魅力値だけは一番。特訓につく特訓で他の数値を上げれば、すごいアイドルに成長するはずだ。

レッスンは全部で8種類!!

発声練習	主に発声のパラメータが上がる。
音感練習	主に音感のパラメータが上がる。
演技練習	主に演技のパラメータが上がる。
基礎教養	主に常識のパラメータが上がる。
エアロビ	主に魅力のパラメータが上がる。
体操	主に体力のパラメータが上がる。
茶道	主に品位のパラメータが上がる。
お休み	HPを回復する。



休日だって、マネージャーは多忙!!

レッスンの指定日は、月曜日から土曜日まで。日曜日はお休みだ。マネージャーであるプレイヤーも、たまにはのんびりしたいとこだけど、欠点だらけの3人をかかえる身としちゃ、そうもいかないのよ、実際。

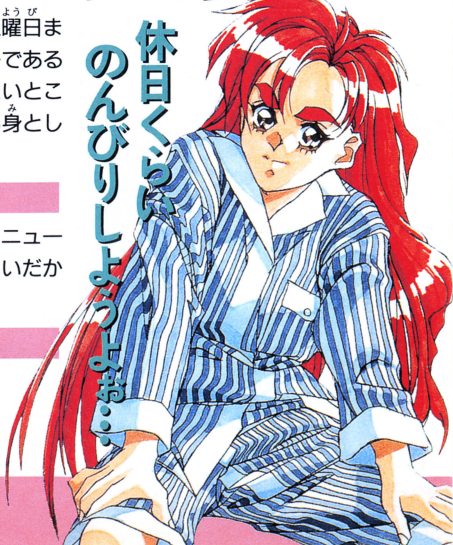
特訓

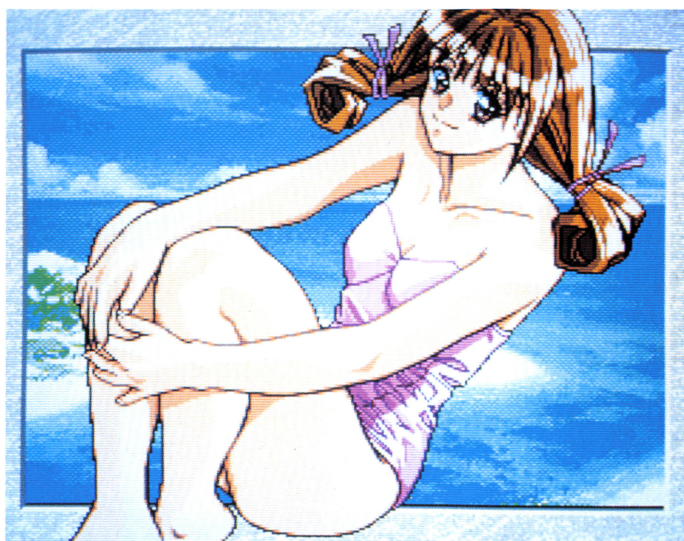
平日のレッスンと、ほとんど同じメニューがこなせる。ただ「特訓」というくらいだから、効果はかなり大きいぞ。

コミュニケーション

女の子と会話できる。精神状態が不安定な時に使うと効果は抜群。女の子が失踪した時もこのコマンドだ。

休日だってのんびりしようよ!!





…って、かんべんしてくれよ、ホント…。

下積み耐え、さあ、お仕事だ!!

■毎月、最終の日曜日はお仕事本番!一気に**人気爆発!!**……といきたいね。

毎月の最終日曜日は、待望の仕事の日。仕事をうまくこなすことで、3人の人気値が上がっていくぞ。人気値は、3人が共用する一番大切なパラメータ。この数値次第で、ゲームのエンディングが変わってしまう。ミスは許されないぞ。さあ、日頃のレッスンの成果を見せるときがきたぞ。



▶レコーディング

アイドルって言えば歌だね。ミリオンセラーなるか?

▶コンサート

持ち歌がたまると、ライブを開くこともできるぞ。

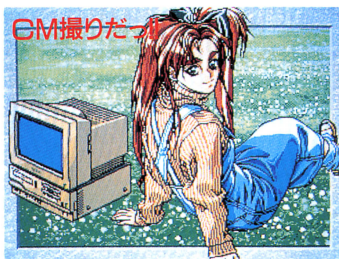
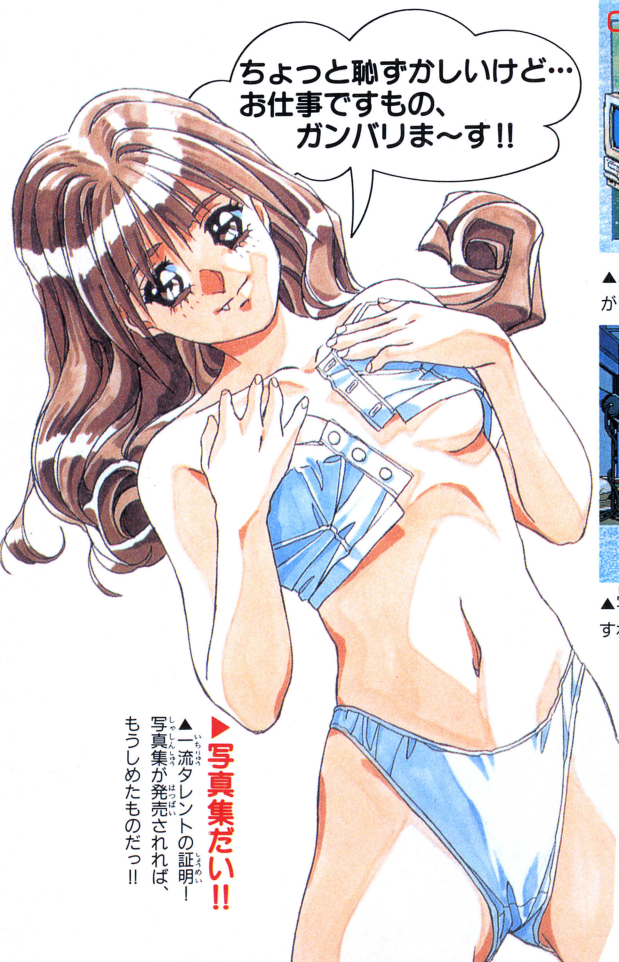
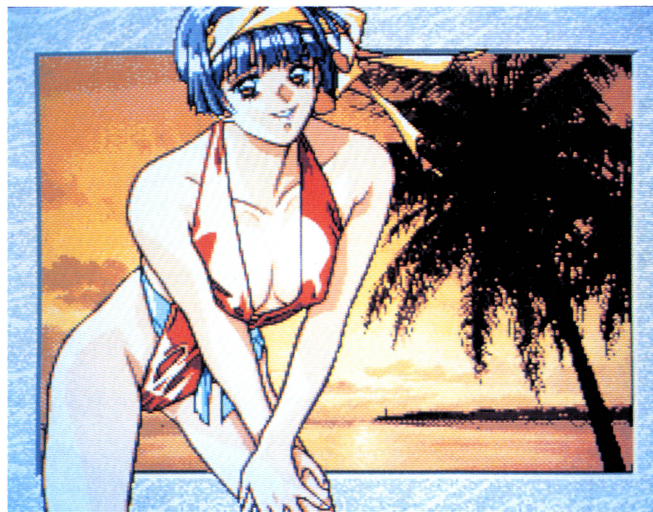


▶ファンタジー映画

映画主演は、歌以上に評価が上がる?

▶ミュージカル

歌唱力と演技力、両方要求されるのがミュージカルだ。

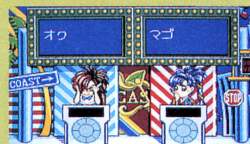


▲お茶の間の認知度を上げるには、CM出演がいちばん効果的だよな。



▲写真撮影だ。魅力が認められ、撮影が成功すれば、写真集が発売されるぞ!!

バラエティもこなさなきゃ



◀クイズ番組

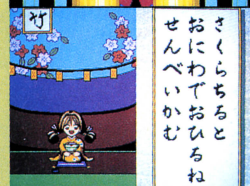
仕事以外にも、各種のイベントが用意されているぞ。もちろん、内容はタレントらしいもの。これは、クイズ番組でライバルと対決だ。

忙しい時には「OOの手も借りたい」



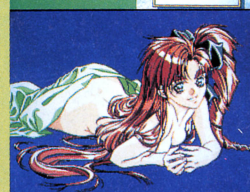
◀ディスコ対決

こちらはお立ち台でライバルとのディスコQueen決定対決。勝てば、ライバルはシヨックを受けて、一時芸能界から身を引くのだ!!



◀俳句対決

こちらはグッとみやびに俳句でライバルと対決だ。常識と品位のパラメータが勝負の分かれ目。白頃から、ちゃんと勉強しとけよ。



◀えっ? これ何?

イベントはイベントでも、とんでもないものもある。なんと私生活での同棲が発覚し、写真週刊誌を飾ってしまった。当然、人気ガタ落ち。ガーン。

厳しいレッスンの成果を見せろ!!

▶写真集だい!!
▲一流タレントの証明!写真集が発売されれば、もつめたものだ!!

だが、3人の前にライバル登場!

■最優秀アイドル賞を狙う3人に、7人の強敵が立ちふさがるっ!!



このゲームの最終目標は、アイドル大賞の最優秀アイドル賞を受賞すること。だが、3人の前には7人のライバルが立ちふさがる。どれも初期値では3人以上の実力者ばかりだ。強敵たちのプロフィールをのぞいてみよう。

負けない
もんねっ!!

◆小暮 由佳 (コグレ ユカ)



作曲家の父と脚本家の母を持つ芸能界のエリート。コネも才能もダントツの最強ライバルだ!!

◆データ・ファイル2

【出身地】東京都港区
【誕生日】5月17日【星座】牡牛座
【年齢】17歳【血液型】B型
【身長】162 cm【体重】47.0 kg
【サイズ】B 84, W 55, H 86
【将来の夢】ブロードウェイの舞台に立つこと
【所属】ゲシプロモーション
【デビュー曲】『恋のテロリスト』
【キャッチフレーズ】アイドル最終兵器

◆柿崎 涼子 (カキザキ リョウコ)



アマチュア時代はロックバンドを率い、自己流ながら作詞作曲もこなす。音楽関係者の評価は高い。

◆データ・ファイル4

【出身地】千葉県君津市
【誕生日】9月12日【星座】乙女座
【年齢】17歳【血液型】O型
【身長】168 cm【体重】51.0 kg
【サイズ】B 88, W 57, H 88
【将来の夢】とにかくビッグになりたい
【所属】オフィス・タケイ
【デビュー曲】『SA・SA・KA・MA!』
【キャッチフレーズ】16ビートのニューフェイス

◆成沢 みかん (ナルサワ ミカン)



児童劇団出身。ステージママにアイドル教育される。幼いが野心家。なぜか成人男性の支持が高い。

◆データ・ファイル8

【出身地】愛媛県新居浜市
【誕生日】3月19日【星座】魚座
【年齢】13歳【血液型】AB型
【身長】138 cm【体重】34.0 kg
【サイズ】B 68, W 52, H 71
【将来の夢】可愛いお嫁さんになること
【所属】劇団ムロ
【デビュー曲】『ミカンな予感』
【キャッチフレーズ】果汁100%ビタミン娘

◆鈴 麗 (リンレイ)



中国歌劇団を最年少で卒団した。来日後は、国際的プロモーターの援護で、パンダ以上の人気を誇る。

◆データ・ファイル1

【出身地】中国福建省
【誕生日】12月13日【星座】射手座
【年齢】15歳【血液型】O型
【身長】155 cm【体重】40.5 kg
【サイズ】B 76, W 54, H 78
【将来の夢】国際的有名女優望心
【所属】XKD企画
【デビュー曲】『ニハオ初恋!』
【キャッチフレーズ】大熊猫的美少女

◆本田 みすず (ホンダ ミスズ)



雑誌モデルからアイドルに転向。美貌と性格の良さから、業界人に人気が高い。また、文才もある。

◆データ・ファイル3

【出身地】埼玉県熊谷市
【誕生日】6月13日【星座】双子座
【年齢】19歳【血液型】A型
【身長】165 cm【体重】54.5 kg
【サイズ】B 84, W 56, H 85
【将来の夢】誰にでも好かれるマルチタレント
【所属】シン エージェンシー
【デビュー曲】『小さくまとまらないで』
【キャッチフレーズ】地球にやさしい19才

◆綾瀬 未緒 (アヤセ ミオ)



演歌一筋。下積み時代が長く根性は一級。歌唱力とお茶の間での幅広い支持層はあなどれない。

◆データ・ファイル5

【出身地】大阪府鶴見区
【誕生日】1月5日【星座】山羊座
【年齢】22歳【血液型】A型
【身長】164 cm【体重】52.0 kg
【サイズ】B 84, W 61, H 85
【将来の夢】紅白出場
【所属】ゴン エンターテインメント
【デビュー曲】『あっぱれ酒』
【キャッチフレーズ】浪速が生んだ演歌の女王

◆楠 忍 (クスノキ シノブ)



青年誌のピンナップガール出身のセクシーアイドル。ゴシップが多く、ライバルの中のかわりダネ。

◆データ・ファイル7

【出身地】福井県鯖江市
【誕生日】6月8日【星座】双子座
【年齢】20歳【血液型】A型
【身長】166 cm【体重】46.5 kg
【サイズ】B 96, W 58, H 90
【将来の夢】個性派女優で名声を得ること
【所属】ムツキ プランニング
【デビュー曲】『私の猫をみて』
【キャッチフレーズ】聴いて極楽。観て至極

THE Renaissance Voyager ATLAS

ジ・アトラス

アートディンク / 3月発売予定 / 9800円



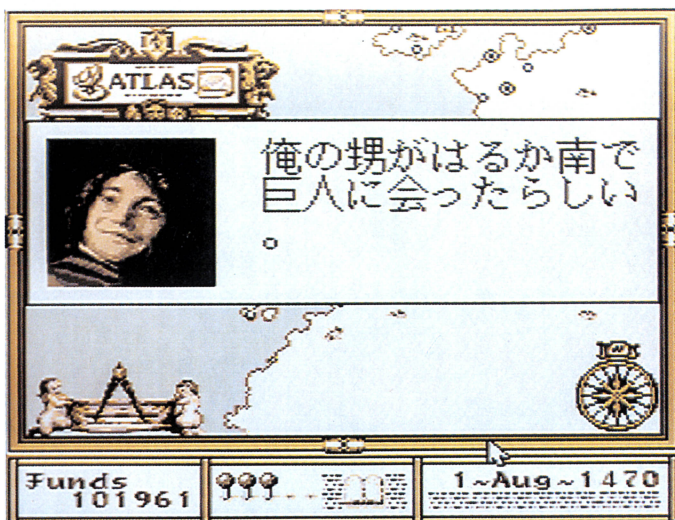
発売まであと2カ月と迫った世界地図制作シミュレーションゲーム、アトラス。期待している人、もうすぐだぞ!! さて、残念ながら最後の紹介

となってしまう今月は、絶対(?)儲かる堅い貿易のやりかたと、ゲーム序盤5年間の進め方を紹介していこう。これを読めば、少なくとも序盤は安心してゲームを進めることができるぞ!! 雰囲気は独特で慣れるのが難しいゲームだけど、絶対におもしろいからぜひ遊んでね。!!

貿易特権契約

ポルトガル王国は貴下と以下の契約を結ぶものである。即ち、リスボンより南方1,000リーグを、これより5年の間に探索し、発見した事実を直ちにポルトガル国王に報告すべし。発見した事実が他言無用とすべし。

誰も知らぬ大海

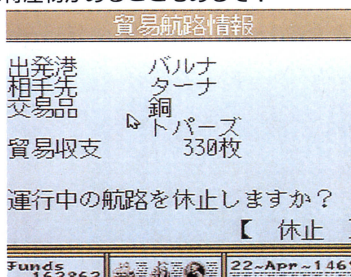
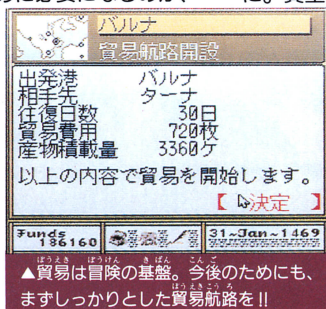


破産しないために…貿易をマスターせよ!!

今までも紹介してきたように、探索するには莫大な資金を必要とする。お金はゲームスタート時にこの冒険の依頼者である国王から金貨20万枚、そして1年毎に冒険の進み具合に応じてある程度の報酬(3~8万枚くらい)をもらうことができる。が、とてもこれだけでは足りはしない。そこで足りない分を補充するために必要になるのが、各地の特産品の貿易だ。

例えばAという町の特産品「銀」を、Bという町に船で貿易し、その帰り道にBの町の「真珠」を貿易する、って感じでお金を稼ぐわけだ。もちろん特産品には貴重なものからとるに足らないものまで様々な価値のもの

があるから、なんでも貿易すればいいってわけではない。価値のあるものだけを貿易するのがお金を稼ぐ秘訣だ(当たり前)。まあ、序盤は右下に紹介した4つの貿易ルートを確認すれば問題はないだろう。また、探検で新しい町を発見したらその町の特産品をチェックすることも忘れないように。貴重な特産品があることもあるぞ!



宝物ってナニ!?

お金を稼ぐ方法は、貿易以外にもある。それが宝物だ。宝物はマップに置かれていて(場所はランダム)それを選びと発見したことになり王様から報奨金を得ることができる。

なかなか見つかることはできないけど、それだけに見つけると嬉しいのだ。



この貿易航路を確保せよ!!

リスボン〜ロンドン

比較的安全に稼げる。それほど儲けはないが、確実に押さえておきたい航路。

リスボン〜クロイツカデア

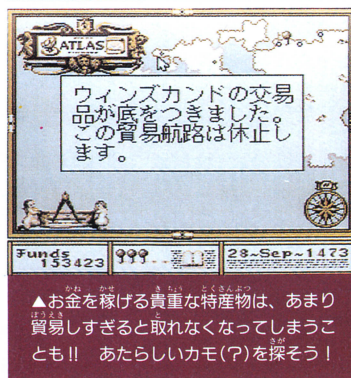
距離があるので経費は高いが、儲けもほぼ確実に出る。

ロンドン〜クロイツカデア

これは場合によっては赤字になる可能性がある。様子を見てダメなようなら廃止しよう。

バルナ〜ターナ

前半の有力航路。それほど儲かるわけではないが、堅い商売ができる。

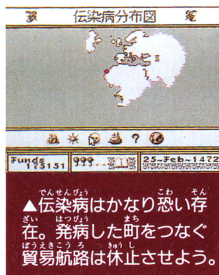


の果て。君はそこに何を見る!?

最初の5年間はこう進めろ!!

さて、ここからゲームの流れにそって最初の5年間の攻略法を紹介していこう。このゲームは大陸（というか町）などの場所がプレイごとに変わるため、この攻略法どおりに進めれば良いという訳ではないが、参考にはなると思うよ。

さて、なんといっても大切なことは確実な貿易航路を敷くこと。これさえできれば、あとは多少もたついてもゲームを進めることができる。探検のほうは、最低限の結果さえ出していけば、王様から打ちきりじゃ!! なんて言われることはないぞ。さあ、君はどんな世界を発見、そして創造することができるかな?



船の購入法!!

右にも書いてあるように、探検、または貿易につかう船は年がたつにつれ、新しいものが登場する。貿易のほうはだいたいガレ一船でいいが、探検のほうはなるべく新しい船を使うようにしたい。ただし、船を買うときはまとめて6隻買うように! 船団の中の1、2隻だけ新しい船に変えても、ほとんど意味ないぞ!

ラスパルマス	
購入数	6/12
建造費	5100
カラベル・ラティエナ	
船員	16
積載量	80
船速	82
耐久度	56



1年目

まず1年目。最初の1年にやるべきことははっきりいって少ない。

では、なにをやるべきか? すばり貿易航路の整備をするだけでいいのだ。さきほど紹介した4航路は確実に敷き、あとは君の好みで敷いておくといいだろう。そうしたら1年過ぎるのをただ待つ。理由はこの下で紹介。

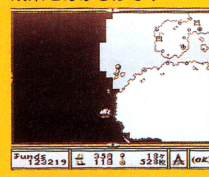
▼とにかく貿易航路をしっかりと作る。大切だよ。



2年目

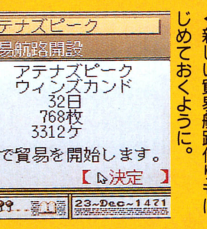
この2年目からが本格的な冒険の開始になる。なぜ1年待ったかというと、この年から探検に適した新しい船、カラベル級を買うことができるようになるからだ。さて、まずはラスパルマスとダブリンに交易所を設置。この2カ所を起点に探検を開始しよう。探検航路はできるだけ陸沿いにね。

▼ここから探検に。どんな成果をあげるかな?



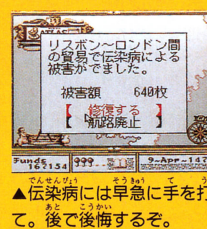
3年目

真面目に探検していれば、君はきっとある程度新しい土地を見つけていることだろう。もし探検船の航路距離ギリギリに町を見つけているなら、そこに交易所を設置、新たな拠点としよう。それと、おそらくこの頃にはターナの特産物が底をついているはずだ。新しい貿易路作りを急いだほうがいい。



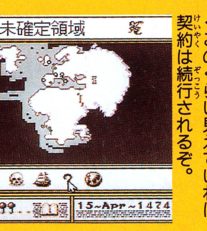
4年目

君の冒険の範囲はどのくらい広がったかな? この年あたりから伝染病が発生することが多い。もし貿易する町で発病したなら、その貿易航路は至急停止するように。さもないとアツという間に病気が広がるぞ。また、冒険などで帰らぬ人となった提督などもいるかもしれない。補充は敏速にね。



5年目

いよいよ最初の区切りになる5年目だ。もしあまり探検の成果をあげていないなら、探検航路を増やすなどでなんとか成果をあげよう。また、この年からガレアスA型という船を買うことができるようになる。無理に買う必要はないが、余裕があるなら買っておきたい。



最後に…アトラスの楽しみ方!!

最後になるが、このゲームは今までにまったくなかった新しいタイプのものだ。それだけに最初は苦労するかもしれないが、ぜひぜひ執念深く遊ぶことをお勧めしたい。アート

ディンクのPC第1弾『AⅢ』同様、慣れるとたまたま面白いゲームなのだ。未知の世界、未知の大海原の果て。そこになにを見るか? 君もこの冒険に出航してみようぜ!!

ドラゴンナイトⅢ DRAGON KNIGHT

NECアベニュー／発売日未定／価格未定



お待たせしましたっ!! 去年の2月号で紹介して以来、13か月ぶりのドラナイⅢ情報だっ!! 前は、ほとんどがパソコン版画面での記事だったけど、今回はまじり気なしのPC版。つまり、こ〜んなヒ〜ヘな画面がキミのマシンで見られるわけだ。もう、幸せ独り占めてカンジ。



お待たせ!PC版ドラナイⅢだっ!!

I、IIをはるかに超える正統派(?)RPGだぞ!!

PC版ドラナイⅢは、基本的にはパソコン版の忠実な移植作品だ。ただ、あんまりアレなエピソードは多少マイルドになってるけどね。あっ、それとバトルや画面表示、コマンドなどシステム関係が家庭用マシンらしく、とっつきやすく改良されている。いずれにせよ、I、IIをはるかに超える本格派RPGになっていることは間違いないぜ。



闇の一族VS勇者タケル



人気キャラが総登場だっ!!

OPENING STORY

冒険の始まりはアクションあり、お色気あり!!



「スケベだけど強い」タケル。が、油断したためにフクロにされる。



「タケルを救ったのはラルスと名のる爺さん」だった。

物語はⅡの少し後、フェニックスの町を出た主人公タケルが、風の向くまま気の向くまま、デイズという町にやってきたところから始まる。

いきなりならず者からまれたタケルは、油断したためポッコンポッコンにされ、しかもスッポンポンにされてしまう。なにげない事件に思えるけど、これには大きな裏があった。タケルは恐るべき魔の者、闇の一族に命を狙われていたのだ。だが、前作で伝説の剣と鎧を手に入れたタケルは、闇に対して無敵状態。そこで闇の手の者は、ならず者を使ってタケルの装備を奪ったのだ。

闇の者がタケルを狙う理由? それはタケルの出生の秘密と関わりがあるらしい。そんなこんなで、シリーズ最大の戦いが今、始まるのだ!!



「仕返しにいくタケル。殺伐としたシーンでもお色気は忘れない。」

「装備を失ったタケルには、闇の一族はあまりに強敵。」

敵モンスターも
みよ〜に
色っぽいぜっ!!

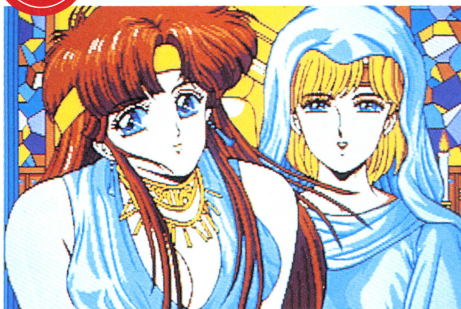


これだもの! ドラナイはやめらんないっ!!

●パソコン版の当時から遊びやすかったRPG・ドラナイⅢが、PC化でさらにフレンドリィな進化をとげたぜっ!! ありがてえ!!

これだもの
PART1

ただのエッチソフトじゃない! ゲーム性も高いんだい!!



パソコンのエッチソフトっていうと、中にはゲーム性のヒドイものもある。でも、こいつはそのまま移植しても、家庭用マシンのユーザーが納得できる質の高いRPGだ。それをさらにアレンジして、120%楽しんでもらおうとしているのがドラナイⅢだ。エッチ抜きでも十分面白いんだぜ!!

一番の変更点がバトルシステム。コマンド入力が可能になり、自由な戦闘が楽しめる。



フィールドや町などのマップはフル画面に。より、見やすくなったぞ。

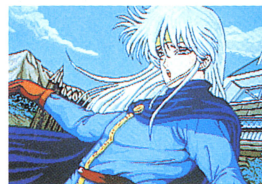


仲間との友情!!

ルナやバーンなど、過去の仲間が力を貸してくれるのは、パソコン版と同じ。二人ともゲーム中盤で登場するぞ。

敵もイカス!!

敵モンスターは全部描き直され、よりギャルゲーっぽくなった。



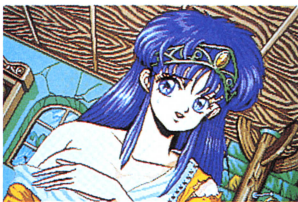
謎がいっぱい!!

ストーリーは基本的には変更なし。思わぬせりふで魅力的なキャラクター。たっくさんのビジュアルシーン。ホント、楽しい。

これだもの
PART2

とは言うものの、エッチもやっぱり捨てらんない!!

ドラナイⅢがめざすのは、青少年に向けた健全で究極のお色気だ。モロ系のビジュアルはソフトにマイルドに修正されているが、それでも「ここまでやるかーっ!!」と感心させられるくらいにエッチである。しかも、登場するタイプの女の子は、色とりどり。必ず好みの子に出会えてしまう。まいったなあ……。

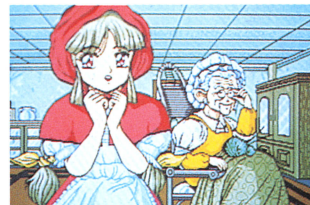


アダルトな姉ちゃんも!!

▲酒場でならず者に乱暴されるモナ。タケルが最初に助ける女の子だ。



こ、これ以上はもう 見せらんない!!



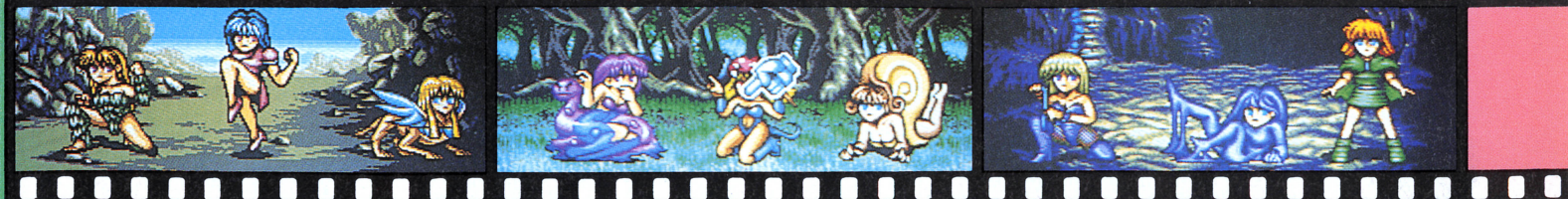
こんな少女も——っ!?

▲赤ずきんちゃん系のロリキャラ。俺は好みじゃないけどな。



む、昔の女まで——っ!?

▲I、IIで登場した女の子たちも再登場。またまた色っぽく迫ってくる。へへ。



天地を喰らい

NECアベニュー / 3月発売予定 / 価格未定



カプコンのヒットACTゲームが またまたPCエンジンに登場!!

数々の名作ACTを生み出したカプコンのCPシステム。その第4弾として登場したのが『天地を喰らい』だ。アーケードで発表された当時は、初心者寄せつけない難しさで、上級者に人気を呼んだ凄いやつなのだ。



CPシステムの中でも特に評価の高い名作だ!

4人の中から マイキャラを選べ

三国志の主役的なキャラ劉備、関羽、張飛、趙雲の4人。この中から一人を選び、ゲームを進めていくことになるぞ。各キャラにはそれぞれ長所と欠点があり、自分の腕と好みにあったキャラを選ぶのが大事なんだ。じゃあ、4人の特徴を簡単に紹介しよう。



劉備玄德

最初、武力値は低い、逆に体力値が高い。必殺技の「ため」も早い。



関羽雲長

武力値、体力値、とも平均。後半に体力値が伸びるので上級者向きか?



張飛翼徳

武力の初期値は最高だが、体力値は最低。防御に自信があればお勧め。



趙雲子龍

武力値、体力値とも伸びが早く、初心者が一番使いやすいキャラだ。



三国志の世界を舞台にした 人気マンガをゲーム化!!

ゲームの原作は、あの本宮ひろ志氏のヒットマンガだ。今から約800年前の中国。時代は後漢末。十常侍の悪政で、世には黄巾賊がはびこっていた。各地の太守や豪族は、黄巾賊討伐の名目で私兵を持ち、天下は乱れに乱れていた。漢王室の血を引く劉備玄德はこれを憂い、義兄弟の契りを交わした関羽、張飛、趙雲とともに、ついに立ち上がったのだ。

各ラウンドの流れは、こうなってるぞ!!

1 ザコ戦

画面は基本的には左から右へと進む強制的横スクロール。まずはザコどもを蹴散らし、経験値、武力などのパワーアップと体力回復のアイテムを取れ。



ザコを倒していくことで、4種類のアイテムが手に入るぞ。

2 副将戦

しばらく進むと、スクロールが止まり、ボス戦に突入する。最初に出るのは副将だ。敵の将も、三国志に登場する実在した人物ばかりだぞ。



特殊な攻撃はないが、かなり高いバイタリティをもっているぞ。

3 大将戦

副将との戦いの途中、今度は大将が乱入してくる。大将は、特殊な攻撃方法を持ち、バイタリティも副将よりはるかに高い。すべて倒せば面クリアだ。



大将と副将、同時に相手にしなければならぬので手強いぞ。

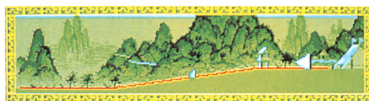
義によって結ばれし

全8ラウンドは2部構成だっ!!

■第1部 打倒黄巾賊(ラウンド1～3)



ラウンド1:大興山



黄巾賊の乱に
対して、義軍を
結成した劉備の
最初の戦いだ。
第一のラウンド
だけに、注意す
るべき罨はほとんどない。ただ、前後から敵が休みな
く現れるので、前攻撃、後ろ攻撃のボタンの使い分けにな
れておこう。もうひとつ、連打で使える流星剣、ため撃
ちの真空剣というふたつの必殺技はマスターすること。

ラウンド3:鉄門峽



黄巾賊全軍の
大将、張角がた
てこもる敵の本
拠地での戦いだ。
ゆるやかな上り
坂の多い地形を利用して、敵は岩を落としたり、油を流
したりして火攻めの罨を仕掛けてくるぞ。さらに、柵の
向こうからは弓矢の雨が! きちんと武器や武力のレベ
ルを上げておかないと、そろそろ苦戦することになるぞ。

「天地を喰らう」は、全8ラウンドで構成されて
いる。そのうちラウンド3までは第1部、黄
巾賊との戦いだ。いわば練習的なラウンドなの
だが、それでも並のアクションゲームよりはは
るかに難易度が高いはず。初心者には、迷わず趙
雲を使って、まずゲームになれることから始め
よう。登場する敵大将は、ラウンド1・大興山
の程遠志、ラウンド2・汜水関の弁髪大男、
ラウンド3・鉄門峽の張角の3人。このすべて
を倒せば、見事クリアとなるぞ。



▼副将・鄧茂と大
将・程遠志は同時
に現れる。程遠志
の弓攻撃をかわし
て反撃だ。

▲ほとんどが平地
が舞台。騎馬兵は
歩兵よりもパイタ
リティが高い。必
殺剣で倒そう。



▼張角は幻術の使
い手。炎を飛ばし、
岩を投げ、槍まで
降らせてくるぞ。
負けるな!!

▲大将・張角現る。
その弟、張宝、張
梁も副将として助
太刀にくる。第1
部の正念場だ。



■第2部 打倒董卓(ラウンド4～8)



ラウンド4:竜門谷



一面銀世界の
竜門谷で、董卓
軍の先鋒、華雄
との戦いが始ま
る。敵軍は、雪
を利用した各種
の罨を用意しているぞ。まずは巨大な雪玉。坂道からこ
ろげ落ちてくる雪玉に、まともに当たったらダメージは
大きいぞ。また、雪道のいたる所に敵兵が潜んでいる。
忍者のようにトリッキーな動きをするので気をつけろ!

ラウンド5:虎牢関



一夜にして千
里を走る虎さ
も封じ込めると
いわれた難攻不
落の要塞。それ
が虎牢関だ。ここを守るのは、三国志の人物の中でも最
強といわれる呂布だ。これまでとは比較にならない難関
ラウンドだぞ。さて、ザコの中での注意が必要なのは投石
器。素早く前進し、敵が撃つ前に破壊しよう。

いよいよ本番ともいえる第2部は、董卓の打
倒が目的だ。黄巾賊の乱がおさまったのも束の
間、今度は地方の実力者、董卓が十常侍を暗殺
して都に入り、新たな帝をたて、自分は丞相
(政務をとりきる最高実力者のことね)の位に
ついてしまった。この董卓を討つために、再び
劉備の義勇軍が立ち上がる。

後半戦の舞台は、ラウンド5から順に竜門谷、
虎牢関、洛陽、陽城。そして、董卓の待つ廓
城へと続く。進め、豪傑たちよ!!



▼大槍を振り回す
大将、華雄。正統
派の敵で特殊な技
はないが、その分
攻撃力は高い。

▲雪玉は、槍で壊
すこともできる。
その時、隙を狙わ
れないように周り
に気を配れ!



▼副将は李傕と郭
汜。正々堂々と一
騎討ちを挑んでく
る。見上げた根性
だぜ。

▲投石器。まとも
に三連射されると
逃げ場がない。で
きるだけ早く壊す
ことだ。



豪傑たちが天のために立つ!!

ときめき

PCがキュ

メモリアル

コナミ

5月発売予定

価格未定



(マウス対応)



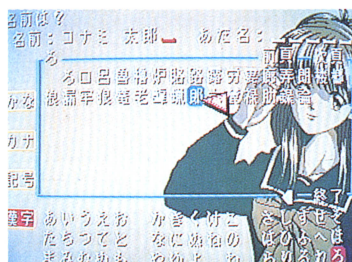
究極めづ・シミュレーションで男を磨け!!

発売の待たれる、コナミ初の恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』。高校時代の甘く切ない恋愛経験を疑似体験できる、まさにヴァーチャル恋愛ゲームなのだ。学生時代にならしたあなたや、これから学園生活で燃えたいあなたにも、新しい恋愛バイブルとなること間違いなし。主人公を自分に例

えて鍛えるもよし、自分にはできないタイプの男を作ってナンパするもよし。もちろん女の子のユーザーも自分好みの男の子を作れちゃったりするので、いろんな遊び方ができることうけあいだぜ。

今一度青春を呼び起こしたいユーザーの方もお店でこっそりと買わないで、堂々と『ときめきくださいノ』って言って買ってくださいね。そうそう、マウスもあると便利だよ。

あだ名まで入力できるフレンドシップさだ。



▲名前の他にあだ名も入力。クラスメイトにあだ名で呼んでもらえるなんてリアルでしょ。詩織ちゃんにも呼んでもらいたい。

まず最初にプレイヤーのすることは主人公の名前を決めること。ちゃん〜と苗字、名前の順に入られる。さらにあだ名まで入力できるという細かさ。プラス生年月日と血液型も入力。最後に意中の人になる詩織ちゃんの生年月日と血液型も入力する。ここらへんで二人の関係が微妙に調節されそうだね。本当に好きな女の子の生年月日を入れてシミュレーションすることもできそう。

藤崎詩織

このゲームのヒロイン。趣味は音楽鑑賞。才色兼備でスポーツ万能。思いやりのある女性だけど、理想の男性像はかなりレベルが高いとのこと。スリーサイズはB83・W56・H84と完璧!

月P読者
独占

詩織からのプレゼント

PRESENT

限定セル画を大プレゼントしちゃいます。

ここで月P読者だけに詩織からプレゼント。私達のセル画を抽選で20名様にプレゼントしちゃいます。応募方法は葉書に住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、さらに「あなたの恋の告白決めセリフ」を20文字以内で考えてください。締切は94年2月28日の消印まで有効です。宛先は下を見てね。

【あて先】〒101-01 東京都千代田区一ツ橋 2-3-1 小学館 月刊PCエンジン 「ときめきプレゼント」係

※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

一ピッド!あなたの恋を射止めます♡

♡ ゲームは『平日』と『休日』に分かれているんだ

ゲームは平日と休日の2つのシステムで進行する。つまり、平日は勉強やスポーツなどで主人公を鍛えて、休日はデートなどでアタックするというものだ。主人公のパラメータが勝負の分かれ目になるぞ。

平日

勉強やスポーツなどの科目をこなし、主人公を成長させる。雑学や魅力なども鍛えられるぞ。

休日

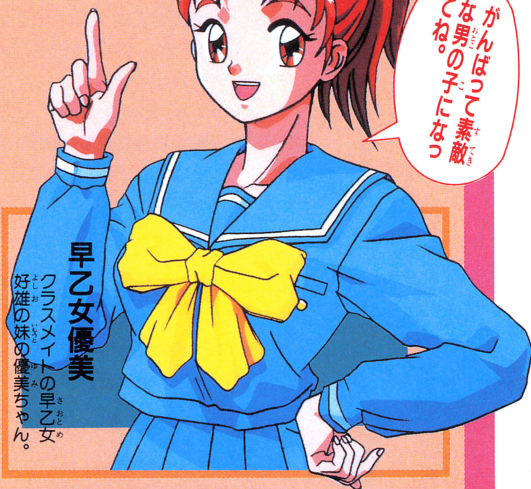
彼女とのデートのOKがでたらデートに。簡易アドベンチャーモードになる。その他のイベントも発生するぞ。



▲平日はひたすらパラメータのアップに務めるのだ。



▲休日は鍛えた成果を試すチャンスでもある。デートで勝負だ!



早乙女優美
クラスメイトの早乙女
好雄の妹の優美ちゃん。

がなはって素敵てな男の子になっ

♡ 学園生活でのイベントも満載!

学業やスポーツなどで主人公を鍛える以外にも様々なイベントでパラメータをアップさせることができるんだ。なかでも修学旅行や文化祭、クラブ活動などはラブアタックのチャンス到来もあるイベントだぜ。



▲体育祭でのイベントのひとつ。数値を振り分けて挑むのだ。



▲騎馬戦の他にも「入二脚やリレー」など見せ場も作れるイベントも登場。

♡ 他にもこんなイベントが!

クラブ活動もイベントのひとつ。詩織ちゃんと同じクラブに入部できればその分チャンスも広がるってわけだ。クラブは体育会系と文化系の11種類から選べるぞ。

♡ 学園外でもこんなことが

放課後や休日はデートのチャンス。また、彼女の誕生日やバレンタインデーなどの四季に合わせたイベントもふんだんに用意されている。こまめにポイントを稼ごうぜ。



▲意中の彼女以外の女の子とデートのチャンスが...。

えーなんて、どうして何があったの? 月Pが無くなるってそんな一悲しいよ。久しぶりにK-KISSのコーナーが帰ってきたというのに。トホホホッ。思い起こせば3年前。PC参入をギリギリまで固く閉ざしていた10月に、各編集部に入社し、10月30日発売の月Pを始めとする専門誌で「コナミPC参入決定! 第一弾『グラディウス』第二弾『サランダ』」



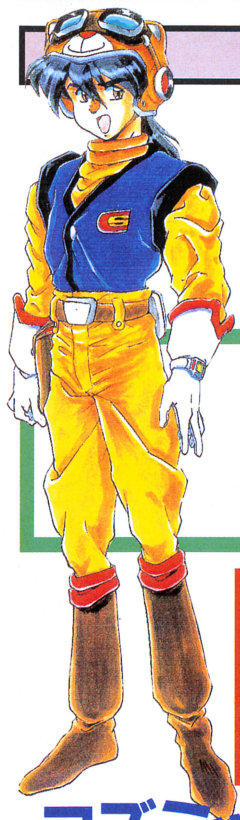
さらば、K-KISS。さらば月P。また会う日まで、さようなら。

と全誌一斉に掲載してもらいたくて馬車馬のように走り回ったこと。そして、PCのソフトの開発が順調(?)に進み、コナミの不死鳥ともいべきコナミブランドをびしばし発表してコナミブランドのBIGさ改めて興奮と喜びを感じてしまったことなど.....(うーんと書きたいよ) まだまだたくさん思い出はありますね。



シリーズ完結編、今

◆1章の主人公はこの2人!!◆



初代『コズミック』の主人公
ユウとサヤが1章の主人公だ。
誘拐されたカザールン王室の
サリア姫救出を頼まれ、その行方
を探すことから物語は始まる。今回は
ユウたちが所属するC S C社の
メンバーも多数登場して、活躍する!

ユウ(17歳)

腕さきのコズミックハンターで、C S C
のリーダー的存在。『1』から3年がたち、
ちょっと大人っぽくなったかな? 愛機の
アルジャーノン号でサリア姫を捜索する。



サヤ(19歳)

惑星ノグの守護神・勇者ティタノスの末裔
で、その血から強力な銀河魔法が使える。ユウ
に♡だけど、その仲もちょっとは進んだかな?
と、いった感じ。2人の関係はどうかかな。



サヤは
27のダメージを受けた!!

コズミックファン

銀河少年伝説

日本テレネット
発売日未定
価格未定

コズミックのオールスターが総出演!! 新キャラ・新システムも目白押しだよ!!

とにかくにも完結編! 『コズミック』シリーズのキャラ
が総出演しちゃうぞ。(『3』の主人公、レイももちろん登
場) しかも、『4』ではよりキャラを見せるためにビジュアル部
分を重視。なんと、今話題のデジコミなんかもゲーム中で遊べる
ようになったというからファンでなくてもたまらないよね!

戦闘部分でも、リアルタイム制や仲間とのコンビネーション
アタックが新たに加わってパワーアップされているんだ。

ゲーム序盤での物語のカギは、惑星カザールン。サリア姫の
弟、ミラン王子の戴冠式を目前に起きたサリア姫の誘拐事件。
はたして、一体どんな陰謀がこの事件に隠されているのか…?



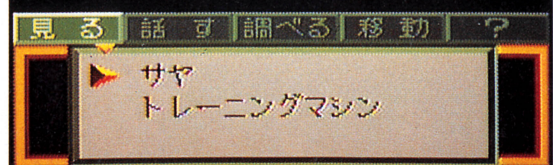
▲これが『4』のフィールド移動画面だ。
でも、この4人って…。この意味は…?



その1『コズミック』の デジコミが遊べる!?

タネを明かすと、3章それぞれの冒頭で
オープニングの意味合いの簡単なデジコミ
が遊べるってワケ。もちろん、声も入るし
アイコンでコマンドを選択することだって
できるから、結構本格的だね。ちなみに、
ゲーム中には通常のビジュアル画面も当然
用意されてるので安心してね。そう、例の
「お約束シーン」も入っているらしいよ♡

▲カザールン王室所属の秘密諜報部員。
王室では、ユウとは別にサリア姫捜索の
ために、この3人を派遣することに…。



▲1章冒頭のデジコミ部分。気分はもう、アドベンチャーゲームだね。



重要イベントになると登場する。
燃える(笑) ビジュアル画面。

ここに登場なる!!

◆2章の主人公はこの2人!!◆

『コスミック2』でのお騒がせコンビだったバンとリムが2章の主人公。ストーリーの内容はまだ不明だけど、1章とは関連性が全然ないらしい。でも、2つの章に関連性が全然ないなんてことは…?

リム〈19歳〉

口喧嘩でバンを負かすほどの男まさり&ワガママ+口が悪い新人コスミックハンター。でも、正義感は一歩、実は心の（その思いは）ふくらむばかりのようで… バンと一緒に、悪をこらしめるために宇宙を旅する。

バン〈19歳〉

多少元気づきすぎが普通の少年だったバン。だが、ユウと知り合い、持ち前の正義感が目覚めて現在はコスミックハンターとして活躍中。前回と比べて、かなり体格ががっしりしているけど、それには理由があるらしい。今回もバンとリムのコンビが見物?

PCエンジンの中でも、代表的RPGの1つである『コスミック』が、シリーズ完結編として登場することになったぞ。今回はゲームのシナリオを3章で構成。そして1章と2章の主人公は、なんとシリーズ『1』と『2』の主人公たちなんだ。

その2

戦闘がリアルタイム制になったぞ!!

これが
パワーメーター

戦闘でいちばん改良されたのが、戦闘がリアルタイム制になったこと。戦闘中、各キャラのステータス画面の下側に、行動メーターを表示。このメーターが一杯になって、初めて攻撃コマンドが選択できるんだ。その際、コマンドを使わないでいると、メーターが2段階目に突入。これが最高になったときに攻撃すると、攻撃力が2倍になるなど、通常より強力な攻撃が使えるようになるぞ。

パワーをためて、強力な攻撃をかける!!

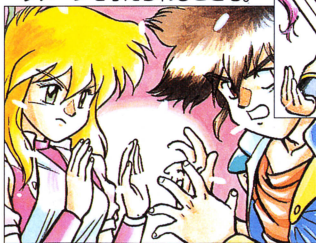
その3

仲間と協力するコンビネーションアタック!!

『コスミック3』に「合体攻撃」があったけど、これをパワーアップしたのがこれね。まずは、仲間の魔法と合体させて放つ「合体魔法」。これで、普通より超強力な魔法を使うことが可能。そして2つ目が「合体攻撃」。持っている武器1つに魔法をかけてもらい、その武器の魔法効果（炎の魔物に強い等）を強めることができるスグレものだ。これら2つの攻撃方法をマスターすれば、より戦闘が楽しくなるね。

合体魔法

▼1つでは弱い魔法も、複数の魔法を掛け合わせれば、ヘタな魔法より強力なダメージを与えられることも。

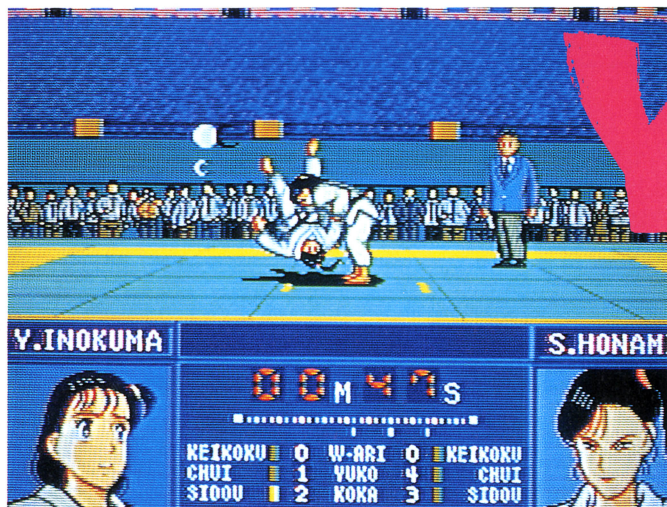


合体攻撃

▲炎系の敵には氷系の魔法を刺にかけて戦おう。敵の魔法属性を見極めて、素早く合体魔法をかけてあげようね。

★星間商人ニヤン

もちろんあつしも大活躍するでしよ~~~~

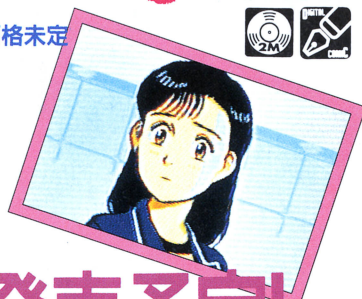


YAWARA! 2

ソフィックス/4月下旬発売予定/価格未定



今まで何度か紹介してきた「YAWARA! 2」。発売も4月下旬に延びてしまったけど、ほぼ決定。バトルモードなど、グラフィックに手を加えられて、ますます期待できる作品になりそうだよ。



さらにパワフルな内容になって春に発売予定!

今回4種類のゲームパートがあるとは言っても、やはりメインとなるのはデジタル・コミック部分。タイトルは「日本一弱い柔道部」。猪熊柔が短大時代のお話なんだ。

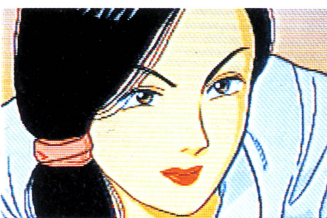
このデジタル・コミック・パートの絵コンテ原画には、アニメのスタッフが参加。BGMもアニメでおなじみのものを使用するなど、かなり本格的。無駄な手順、不自然なコマンドなどをできるだけ省いてあるからストーリーを思う存分楽しめるだね。



富士子は、滋悟郎にいろいろと相談を持ちかける。



柔の短大の親友、伊藤富士子が今回の主人公として活躍するんだ。



本阿弥さやかのコーチに父、虎滋郎が就任したことで、柔は柔道界引退を決意。

富士子をはじめとする三葉女子短大の柔道部員。



前作と同じように、アニメと同じ声優たちが出演。

●柔道シミュレーション・パートも内容一新!●

バトル・パートのタイトルは、「不敗神話への道」。世界の強豪たちを相手に勝ち抜くストーリーモード、自由に対戦相手を選んで戦える、1Pフリープレイモード、2人同時対戦が楽しめる2P対戦モードの3種類が用意されているんだ。対戦相手は本阿弥さやかなど、7人いるぞ。



各キャラの持ち技は、キャラクターの個性に合わせて8つずつある。



「心」、「技」、「体」のパラメータ設定によって、戦略性に富んだバトルが楽しめるぞ。

■クイズ、エクストラ・パートについて

「YAWARA!」に関する問題が500問も出題されるクイズ・パートは、初段から10段まで難易度別に分かれている。そのほか、エクストラ・パートも用意されているぞ。こちらは、全グラフィック鑑賞、全サウンド鑑賞、ノンストップ・デジコミ、キャラクター紹介、柔と滋悟郎のかけあいで展開する柔のお料理講座の5つのコーナーがあるんだ。どれも期待できそうでしょ。

フレイCD〜サーク外伝〜



マイクロキャビン / 3月31日発売予定 / 6,800円

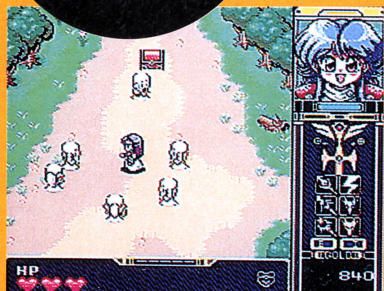
アクションシューティングゲームでありながら、ギャグが効いたストーリーも楽しめちゃうのがこの「フレイ」。通常のロッド攻撃、フォースショット攻撃のほか、スクロール魔法などのヘタな攻撃方法がいろいろあるところも期待できちゃうね。今月はステージ1と2を紹介するぞ。

魔法とロッドがあればどんなステージだって平気♡

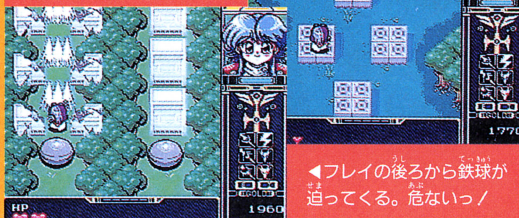
STAGE 1

森を抜けフレイの冒険開始!

「フレイ」の最初のステージは、森の中。ここではまだ、手ごわい敵はいないから安心だよ。途中には、飛び石を使って渡っていかないと渡れない湖などがあるんだ。タテスクロール画面での戦闘の後、ボスの部屋へ。ボスを倒すと町へと向かう、というのがこのゲームの基本のパターン。敵を倒したときに得るお金で、アイテムを買えるぞ。



▶ 飛び石を渡っている途中にも敵が攻撃してくるぞ。



◀ フレイの後ろから鉄球が迫ってくる。危ないっ!

BOSS / 水竜王



水中から姿を現し、空中を飛び回る水竜王がこの面のボスだ。

◀ ここからか聞える声が聞こえてきて...

アーザルの町

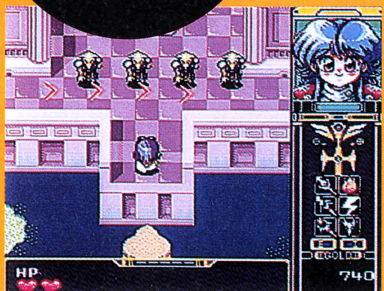


モンスターが多くなって、次の町に通じる門を開けてもらえない。町長がOKすれば開けてもらえるらしいんだけどね。

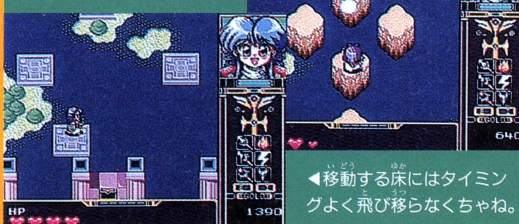
STAGE 2

神殿を通りレイジアの村へ!

アーザルの町で、愛しのラトクのうわさを耳にするフレイ。なんでも、レイジアの村で見かけたラトクが、人さらいだとか…。ここでは、がけ、移動する床などを通り抜け、神殿の中へ向かっていく

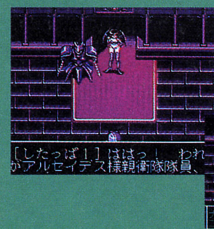


▶ がけをふみはすと、まっさかさまに落ちるぞ。



◀ 移動する床にはタイミングよく飛び移らなくちゃね。

BOSS / アルセイデス



手下4体をあやつるアルセイデス。そのリアクションも楽しいぞ。

◀ 下っぱたちの攻撃は、それぞれ違うぞ。

レイジアの村



湖を渡りたいのに、橋が壊れている。それもラトクのしわざとか。湖を渡るために、とりあえず村長に相談していくこと...

サザン アイズ 3×3 EYES

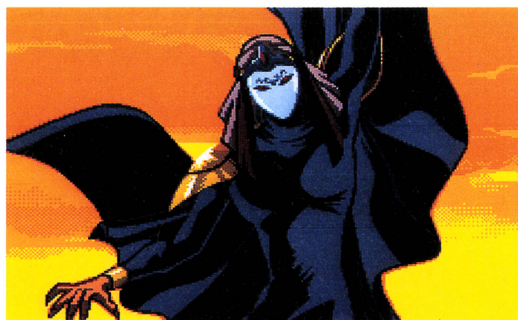
～三只眼變成～

サンジャン
ペンジョウ

NECホームエレクトロニクス
発売日未定
価格未定



最近のパソコンソフトの中で、指折りのヒット作品「サザンアイズ」。それをさらに改良して移植されるPC版サザンは、早くもファンの間で注目度が上がってきたぞっ!!



早くも話題のPC版サザン!! 最新の開発画面を公開だっ!!

先月号でかなり詳しく紹介したPC版サザン。パソコン版の倍近くになるという、膨大なオリジナルストーリーの部分はまだ謎のままだが、その代わりに最新の開発画面を入手してきたぞ。これらを見ながら、作品全体のクオリティと追加されたエピソードの秘密を探っていくことにしようぞ。

PCだけのオリジナル画面も入手!! 見てよ、この出来!!

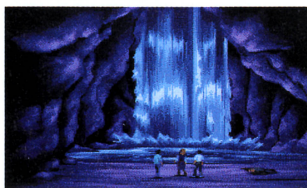
新たに入手した開発画面は、ビジュアルシーンばかりで全部で8点ある。そのうち、気になるオリジナルエピソード部分の画面は4点だ。

見てもらえば分かると思うけど、どう? この気合のいったグラフィック。ただの水増しエピソードじゃないことが一目瞭然だ。



大蛇から現れた謎の
赤い玉とは何なのか?

◀クレタの地下迷宮に潜む大蛇。その内部から赤い玉が現れた。これは、いったい何なのか?



地底湖に眠る女神の
レリーフの秘密とは?

▲地下神殿にある地底湖。湖底に沈む水の女神アナーヒターのレリーフとは? ここにも大きな秘密が隠されているらしいぞ。



恐怖の謎かけ魔獣
スピックスの最期だ!!

▶「ひとつの声を持ちながら、4本の足、2本の足、3本の足を持つ者は何か?」答えられなければ、逆に命を落とすために……?

パソコン版からの流用画面も イメージそのまま!!



先月号でもいったけど、基本となるストーリーはパソコン版と同じ。PC版で

追加されたエピソードはあくまで分岐の部分だ(分岐だけでシナリオが倍増するとは、かなり奥は深そうだね)。というわけで、今度はパソコン版で登場したグラフィックを見てみよう。イメージはそのままなので前からのファンも安心できるはず。早く動くところを見たいね。



▲ただし、シナリオの変更にともない、パソコンであったシーンがいくつか削られるらしいぞ。



最強のパラディオンを作れ! 製作方法徹底大紹介!!

パック・イン・ビデオ / 2月25日発売予定 / 8,800円



用意されたパーツを組み合せ戦闘用ロボット（パラディオン）を製作、最強のロボット作りを目指すシミュレーションゲーム。今月はいかに強いロボットを作るかその方法を紹介しよう。



■武器の効果を知ろう

ノーマル系

武器は大きく分けて4種類あり、それぞれ異なる追加ダメージ効果を持つ。このノーマル系は反応速度を低下させる効果を持つ。

ビーム系

全体的にダメージ値は低いものの、相手を一撃で破壊する誘爆を起こしやすいという効果を持つ。うまく使えば最強の兵器だ。

エレキ系

これも全体的にダメージは低め。しかし、反応速度、回避率、命中率を減らす効果を持つ。うまく使っていきたい。

セメント系

与えるダメージは全くないものの、移動力、反応速度、回避率を下げる効果を持つ。最初の一撃目にこれを使うと後がラクになるぞ!!

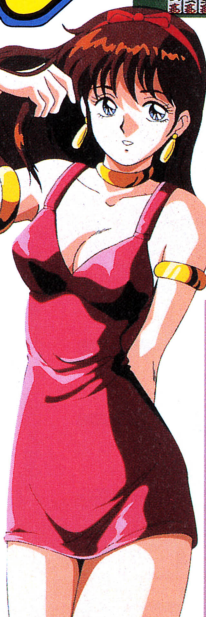
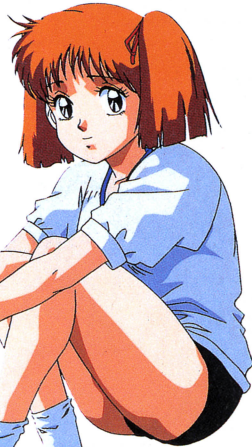
■パーツは開発で増える

1人用ゲームモードではBP（戦闘経験値）を集めることで新パーツの開発を行うことができる。開発できるパーツは基本的に強力なものばかり。ジャンクプールでどんどん戦闘を経験し、新パーツの開発に努力しよう!



マジシャン レモニエル

ナグザット / 2月下旬
発売予定 / 8,800円

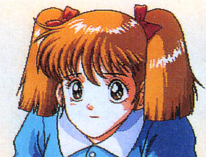


麻雀に勝って女の子と仲良くなり、最終的に彼女にすることが、このゲームの目的。最初は「友達」程度の女の子も、麻雀に勝つにつれて、親しくなっていくんだ。美少女ゲームでは手が抜かれがちな麻雀部分も、セーブができたり、待ち牌がわかったり初心者向けに出来ているよ。

麻雀に勝って彼女たちと仲良くなろう!

TOMO

テニス部に所属してる、高校1年生。最初はプレイヤーに対して反発している。



ERIKA

プレイヤーの憧れの対象で、お姉さんの存在である高校3年生。意外と大胆?



MIKI

ちょっと内向的な、プレイヤーと同じ高校2年生。守ってあげたいタイプだね。



ビジュアル画面満載!!

フェスティバル開幕!!
新春最新格闘ゲーム

新年も、はやひとつき。時の流れるのは早いけど、その流れに負けな
いで、独自の時間の流れを作ってきた格闘ゲーム。94年もまだまだ
この旋風は続きそうだぜ。そこで今回も春に発売予定の最新2大格闘
ゲームを大紹介していこう。いよいよ実戦的な技の紹介が始まるので
ファンはしっかりチェックしておくように!

今年も熱く燃えまっせ!!
謹賀新年! 格闘新年!!

格闘 アクション

総力特集



ハドソン
3月12日発売
6900円

GAROUDENSETSU 2

餓狼伝説

新たなる闘い

全8人の超必殺技の出し方を紹介!!



▲超必殺技は出し方が複雑なうえに、残り体力が少ないときにしか使うことができないのだ。



これはどの超必殺技にもいえるが、残り体力が少なくなってきたときにしか使えない。“一発逆転”のためにある技だ。

すべての超必殺技を出すための条件

体力ゲージが点滅する



▲体力がこれだけある場合は、普通に攻めてダメージを与えつつ、相手の出方をうかがおう。

▲体力が約1/4を切ると体力メーターが赤く点滅する。この時に超必殺技のコマンドを入力するのだ。

このゲームに慣れないうちは、ムリに出そうとはしないように。対コンピュータ戦で少しずつ覚えていけばいいのだ。対人戦で相手方を練習台にする手もある。

技が出しやすくなるようにボタン配列をしよう!!

（初期設定の）ボタン配置

ここに初期設定のボタン配置と各攻撃ボタンの使用目的(?)を載せておいた。覚えておこう。



Ⅰ、パンチ。比較的ダメージが小さく、連射が効く攻撃ボタンだ。

Ⅱ、パンチ。攻撃力がある分、連射が効かない。スキに注意しよう。

Ⅲ、ライン移動。Ⅵボタンのパッドを使用した場合これ1つでOK。

Ⅳ、キック。ダメージが小さい分、連射が効く。牽制用に使おう。

Ⅴ、キック。攻撃力が高いが、連射が効かないので、スキが大いなのだ。

Ⅵ、ライン飛ばし。このボタンを押せば、相手を向こうに飛ばせるぞ!

編集部オススメのボタン配置



▲このボタン配置だと、ほぼゲーセン版と同じ感覚でプレイできる。これはあくまで編集部のオススメなので、自分にあった配置を見つけよう。

- Ⅰボタン→Ⅱ、パンチ
- Ⅱボタン→Ⅲ、キック
- Ⅲボタン→Ⅳ、パンチ
- Ⅳボタン→Ⅴ、キック
- Ⅴボタン→Ⅵ、ライン移動
- Ⅵボタン→Ⅶ、ライン飛ばし



▲この配置だと、超必殺技が幾分か出しやすくなる。



テリー・ボガード

パワー、スピードともにバランスが良く使いやすいキャラ。超必殺技のパワーゲイザーも出るまで時間がかかるが、技が出てしまえば、大きな壁を作り前方をカバーできる。対空迎撃用の技。

出るまでのスキを補うように出そう



パワーゲイザー

↓↙↘↘+I・IIを同時に押す

編集部オススメのボタン配置の時の出し方。この技は使い方が意外に難しく、たいていは使わずにすんでしまうことが多い。タイミングが肝心な技なのだ。

有効な使い方

この技はもっぱら対空兵器として使うことが多いだろう。パワーウェーブを使うときに、おりませるといい。



出すタイミングは、“相手がジャンプし始めたとき”に限る。早めにくり出すのがコツ。



アンディ・ボガード

足技が強く、テリーに勝るとも劣らないキャラ性能を持つ(弟のほうが若干良いような……。)超必殺技は真下にタメなきやいけないのが欠点といえる。出し方に工夫が必要な技なのだ。

通常技にキャンセルをかけて出す



超裂破弾

↓タメ↘→+II・IVを同時に押す

超裂破弾は見た目にハデで強そうだが、無敵技ではないので、技の始めに消されてしまうことが多い(一度技が出てしまえば強力なのだが)。対空兵器用か？

有効な使い方

真下にタメなくてはならないので、ライン移動を活用したり、ジャンプ中にタメを作ったりして出すようにしよう。



相手のジャンプを狙い対空兵器として使うか、いきなり出して相手を狙うのがベスト。

ピンチになってから、真の実力が問わ



東 丈

飛び道具のスピードが速く、飛び道具を撃っているだけではかなり有利に戦える。超必殺技はコマンドが比較的に簡単で出しやすい。技が出るまで少々時間がかかるのが欠点といえる。

相手のジャンプ攻撃に合わせろ!!



スクリュー・アッパー

→↙↘↘+I・IIを同時に押す

コマンド入力を見ると複雑だが、慣れてしまえばそれほど苦にならない。多少電巻が前に出るのだが、相手の動きを読んで出す必要がある。

有効な使い方

対空兵器として使うが、通常技からのキャンセルで、相手の体力を削るのに使うといい。それ以外は……。



対空用に使う場合、パワーゲイザー同様、先読みが必要になる。これも早めに出すように。



ビッグベア

動きこそ遅いものの、パワーがあり、相手に与えるダメージは大きい。超必殺技の『ファイヤープレス』は、相手の飛び道具でかんたんに消されてしまうほど頼りない技(?)なのだ。

使い方がムズかしい技ではあるが？



ファイヤープレス

↓↘↘↘+I・IIを同時に押す

当たり判定が大きく、技の出ている時間が長い。しかし、先ほども説明したように、かんたんにうち消されてしまう。これを頭にいれておこう。

有効な使い方

使い方としては、対空迎撃用(かなりの先読みが必要)か、相手の起き上がりに重ねる、といったところだろう。



使い方としては、相手の起き上がりに重ねるのがベスト。これだと、安全に体力を減らせる。



山田十平衛

必殺技がすべてタメ技な分、扱いづらいキャラ。超必殺技は組技なので、接近しなきゃ技が入らない。小技を活かしてスキのない攻めを心がけよう。相手を絞める『熊殺し』という超強力な技をもつ。

相手の意表を突くように使おう!



ダイナマイトいすな落とし

↓タメ↓↓+I・IIを同時に押す

□・いすな落とし(“わし勝ち”)というらしい)は近い間合いにいる相手を吸い込む技。小技からつないだりして、意表を突くように使おう。

有効な使い方 この技の利点は“下段防御をしながらタメられる”というところにある。スライディングしながらもタメられるぞ!



基本的には、相手の技をガードした後に使う、もしくはスライディングにつないで使うように。



チン・シンザン

飛び道具もあるし、体格のわりには身のこなしが素早い。『爆雷砲』が出るまでのスキがあるが、射程距離がある分、ダメージを与えやすい。相手との距離があるときに使うといいぞ!

相手との距離がある時に使おう!



爆雷砲

↓タメ↓↓→I・IIを同時に押す

弾が飛ぶまでのタイムロスが気になるが、飛ぶスピードが速く地面に落ちた後もダメージを与えられる。『気雷砲』に混ぜて使うのが効果的だ。

有効な使い方 使い方は、気雷砲と同じだが出るまでのスキが大きく、タメの時間も長い。つねにタメを作るようにして攻撃しよう。



相手との間合いに注意しながら“気雷砲→気雷砲→爆雷砲”といった感じで出すようにしよう。

れる!! 超必殺技を使って一発逆転!!



キム・カッフアン

攻めるに強く、守りも固いキャラ。技がどれもシャープでスキが少ない。超必殺技の『鳳凰脚』はこのゲーム中、もっとも恐れられている技で、これほど返しづらい技もないだろう。

近い間合で出すようにしよう



鳳凰脚

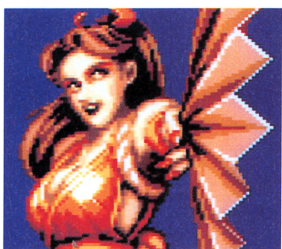
↓↓←→+IIを同時に押す

この技は射程距離内だったら、防御していてもくらう技なのだ。それだけにムリに返そうとすれば、逆に技を決められてしまうことが多い。

有効な使い方 使い方としては、ライン飛ばしからのキャンセル鳳凰脚や、起き上がりを狙って出す。ほかにもいろいろ使い途がある。



いちばん有効なのが通常技からのキャンセル鳳凰脚だろう。この技でいっきに逆転できるぞ。



不知火舞

素早い動きと華麗な技が魅力の不知火舞。機動力がある反面、攻撃力に劣る。超必殺技はコマンドがかんたんなので、出しやすい。技自体はダメージが大きいのだが、防御されたときのスキが大きい。

中間距離でいきなり出そう



超必殺忍蜂

→←+I・IIを同時に押す

コマンドがかんたんなのはうれしいが直接的なダメージを与えにくく、防御されがち。相手との距離が中途半端な間合で出すとわりと当てやすいぞ!

有効な使い方 小技からのキャンセルでもOKだが、“飛び道具で飛ばせてこの技で迎撃”というのが当てやすいくり出し方。



キャンセルをかけて出す場合は、2~3発通常技を当ててから出すようにするといいぞ。

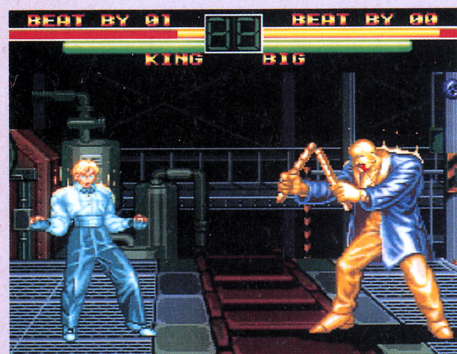


ハドソン
／3月26日発売
／6500円



今月は、リョウ、ロバートを除く 8人の必殺技を一挙公開!!

さて、全国1億2千万人（憶測＆推定）の龍虎ファンのPCユーザーのみならず、今月もバシバシと最新情報をお届けしていくつもりなのでよろしく。で、今月は“格闘アクション総特集”ついで、まず『餓狼2』を紹介。つづいて『龍虎の拳』では、8人の必殺技を一挙大公開するぞ！



先月号の『アーケードカード最新特報』では、リョウとロバートの必殺技を紹介。そこで今月は必殺技の一覧表を付け、『龍虎の拳』に登場する必殺技を公開していくつもりだ。これさえあれば『龍虎の拳』についてはもう完璧！（だと思う）。まずはこのページを読み、必殺技の出し方を理解することから始めよう。

必 殺 技 一 覧

リョウ・サカザキ ロバート・ガルシア	虎煌拳 斬裂拳 飛燕疾風脚 霸王翔吼拳 龍虎乱舞	◆◆◆+パンチ ◆◆◆+投げ ◆◆+キック ◆◆◆◆◆+パンチ ◆◆◆+パンチ・投げ
藤堂竜白	重ね当て	◆◆◆パンチ
ジャック・ターナー	超ドロップキック 極ナックルパート スライディングキック	◆◆+キック ◆◆◆+パンチ ◆◆◆+キック
リー・パイロン	上段鉄の爪 下段鉄の爪 百裂旋風脚 百裂拳	◆◆◆+キック ◆◆◆+パンチ ◆◆+キック ◆◆◆+投げ
キング	ベノムストライク 飛び2段蹴り 烈風脚	◆◆◆+キック ◆◆+キック ◆◆◆+キック
ミッキー・ロジャース	バーニングアッパー ローリングアッパー	◆◆◆+パンチ ◆◆◆+キック
ジョン・クローリー	メガスマッシュ フライングアタック オーバードライブキック	◆◆◆+パンチ ◆◆+パンチ ◆◆◆+キック
Mr.ビッグ	クロスダイビング グランドブラスター	◆◆◆◆◆+パンチ ◆◆◆+パンチ

気力ゲージの減らない技



右の一覧表に
ている技すべてが
気力を消耗する。
しかし、リョウと
ロバートの使う技
『ビルドアッパー』

は、気力を消費せずに放つことができるのだ。だからといって試合中にガンガン使えるという、そうでもない。なかなか使いどころが難しい技なのだ。



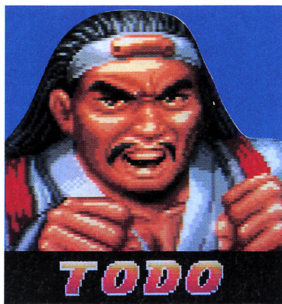
Mr.カラテ

サウスタウンの格闘家たちの間で最強といわれている、伝説の格闘家。使える全ての技はリョウと同じで、攻撃力が超高い。



ミスター・カラテの使う技は出し方から効力まで、リョウと同じ。一つ違うとすれば、“攻撃力の差”ぐらい。2人対戦でコイツを使えば、まず勝てるだろう。

藤堂竜白



必殺技が1つと少ないが、スキの少ない通常技を持つ。対戦で使うには気がひけるが、使いこなせればそこそこ戦えるキャラではある。ストーリーモードでは1人目に登場、初心者だとけっこう苦戦させられる相手だ。

▲「この技が出ている時に、へたに攻撃を加えると、逆効果なのだ。」



リー・パイロン



素早い動きと、意表を突く攻撃が得意の格闘家。必殺技の『〜鉄の爪』は相手の飛び道具を消しながら前方に移動できる。ほかの技もスピードに優れているため、技を見切って攻撃するのは容易なことじゃないだろう。



その体格からして素早い動き、というのはありえない。しかしその反面、攻撃力に優れていて1発のダメージが強烈。必殺技はどれも、技が出るまでと、技を出した後にすきがあるため、くり出すタイミングをとるのが難しい。



ジャック・ターナー



▲「当れば強烈だが、はすすと逆に大きなスキを作ることになる。」

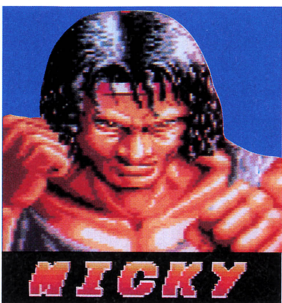
キング



美しい風貌と華麗な数々の技を持つ。キャラ性能も良く、強さのランクでいったら上位にあがるだろう。「ムエタイ」を主体に、使う技はすべてキック系でスキのない技が魅力的。初心者はまずこのキャラを使うことをすすめる。



ミッキー・ロジャース



ボクサーだけにパンチ以外の技は使わない。必殺技も上段と下段の飛び道具で攻撃力もそこそこある。通常技も攻撃範囲が広く、何も考えずにジャンプ攻撃をすると、たいていアッパーで打ち落とされてしまう。

▲「くり出すまでに若干のスキがあるものの、なかなか使える技。」



「マーシャル・アーツ」の使い手で、海軍士官学校で鬼教官として格闘技を教えている。素早い動きと攻撃力の高い技を持ち、対戦相手を容赦なく叩きのめす。必殺技の『オーバードライブキック』は出しやすくダメージが大きい技。



ジョン・クローリー



▲「乱舞系」の技。一度技を出すと、無数の蹴りと拳をたたき込む。

サウスタウンを裏で牛耳る影の大ボス。使う技はどれも攻撃力が高く、連続でくらうとあっという間に倒されるだろう。ただ1つの欠点があるとすれば、「ジャンプできない」といったところ。まあ、必要ないといえば必要ないのだが。



▲「手を交差させ、相手に向かって猛スピードで突っ込んでいく技。」

Mr.ビッグ



Mr.カラテ



Mr.ビッグがその実力をかい、金で雇った格闘家。使う技はすべて極限流のもので、パワーとスピードに優れている。また、気力の回復が早く、必殺技をフルに使ってもすぐに気力ゲージを満タンにできる。最強の名にふさわしい格闘家だ。

▲「カラテの使う翔拳」は1発で体力を半分以上奪う。



特別♡パンセヌの取材

リバーヒルソフト / 3月25日発売 / 7800円



美少女たちが大あばれ!

街から女の子が消える、その裏に隠された謎は!?

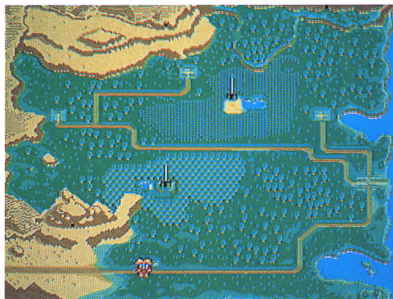
このゲームの舞台になるウイスラー王国では、あちこちの街で、女の子が次々に行方不明になるという事件が発生。その噂を聞いた（ヒマを持て余していた）ミネルバとその親衛隊は、早速、その事件の解決に出発する。っていうのがこのゲームの導入部。他のゲームのように、運命によって旅立つとか、そういった重いもんじゃなく、お気軽にゲームが始まってしまうのだ。



▲ゲーム中には、様々な謎解きも、もちろんあるぞ。

ミネルバたちの冒険する世界

ミネルバたちが冒険するのは、ウイスラー王国と、そこに属する国々。ちなみに、各国では、右のように全体マップを見ることもできるのだ。（右のは最初に冒険する国のマップだよ）これらの国には、さらわれた女の子を元に改造されたモンスターたちがウロウロしている。このモンスターと戦いながら、どうして女の子がさらわれたのか。情報を集めながら進んで行くのだ。

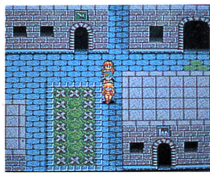


街にもいろいろなタイプがあるぞ。

このゲームに登場する街は、登場する場所によっていろいろなグラフィックが用意されているのだ。これらの街で情報を仕入れ、装備を固めながら進むのだ。



▲いろいろな街のグラフィック。これは、地面の上に石造り。



▲この街は、地面もレンガで舗装されている。近代的だね。



▲逆にこちらは、地面に木で造られた街。素朴な感じがいかも。



▲イベントでは、こんなビジュアルとともに、ミネルバたちが変身することも。

プリンセス ミネルバ 現在の開発状況は

暮れも押し詰まった12月の後半、ミネルバの制作と大掃除で大忙しのリバーヒルソフトにおじゃまして、ミネルバの開発状況を担当の池本さんに聞いてきたぞ。

——現在の進捗状況はどうですか？

池本 イベントなどはだいぶ完成しましたが、別に作っている戦闘シーンの方が遅れていまして、まだ1本に組み合わさっていないんです。サウンド・戦闘の演出など、凝っていますので、楽しみにしてください。

——今月号に載っているお風呂のグラフィックなど、ビジュアルシ

ーンは、だいぶできてきましたね。

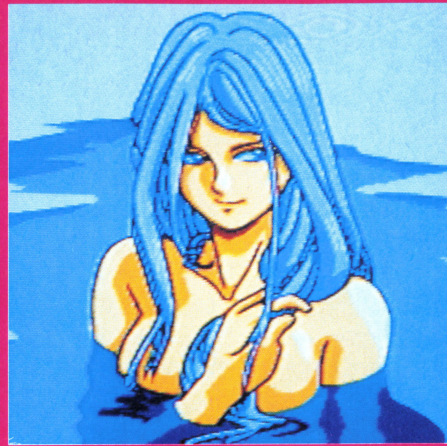
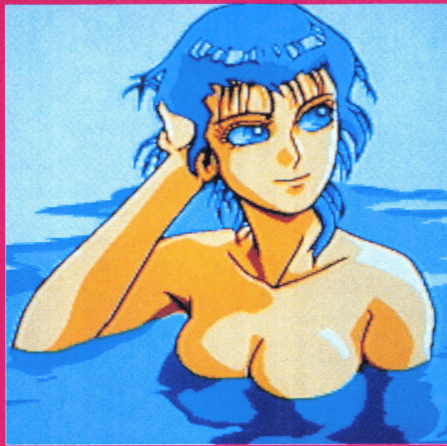
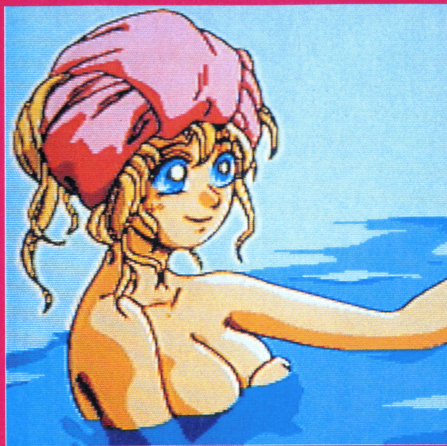
池本 今回は、小さいキャラで表現できないような表情、ドラマチックなシーンなどに重点を置いて、ビジュアルシーンを入れています。口パクなど、絵と音のシンクロにも、かなりこだわって合わせましたのでそのへんを見てください。また、あちこちの場面で挿入される、チビキャラのイベントシーンなども、いろいろなパターンを入れてますので、お楽しみに。

——完成を期待してますので、頑張ってください。

ミネルバを買うならぜひ予約しよう!

「プリンセスミネルバ」予約キャンペーン

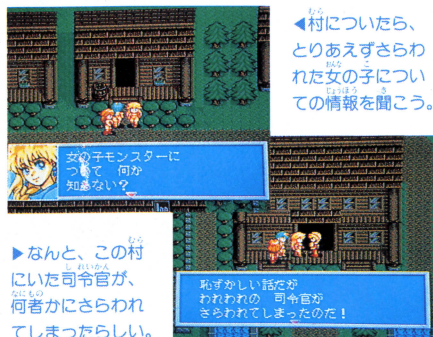
1月21日～3月24日までに、お店で『プリンセス・ミネルバ』を予約し、お店備え付けのハガキにショップの印を押してもらって、リバーヒルソフトまで送ると、毎週抽選で500名、計4500名に、『ミネルバ オリジナルシングルCD』をプレゼント！ ミネルバ役の伊藤美紀さんを始めとする、豪華声優によるキャラの自己紹介や、商品版のサウンドのオイシイところをメドレーで集めたスペシャルトラックなど、ファンならぜひ1本は欲しい。



ミネルバたちの冒険は、こうして始まる!

1 ツールズ村からスタート

冒険を始めたミネルバたちが、最初に訪れるのが、このツールズの村。まずは、この村で装備を整えようとするけど、ただお店に行ったんじゃ装備を売ってくれないみたい。装備を賣えないと、この先大変だし……。



2 助っ人に応募しよう!

村の酒場では、さらわれた司令官を助け出す、助っ人を募集していた。この助っ人になれば、村で装備を買うことができるし、さらに支度金までもらえちゃうのだ。ここは、ぜひ応募してみよう。



3 洞窟を目ざせ!!

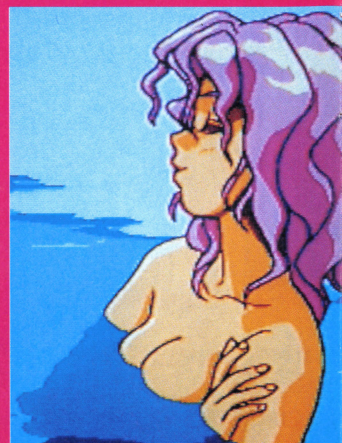
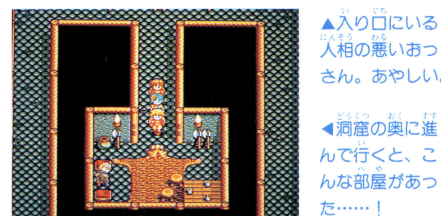
このゲームでは、道具屋や防具屋は、単なるお店じゃない。こういうところでは、いろいろ重要な情報が聞けてしまうのだ。この村でも、武器屋や防具屋に行くと、さらわれた司令官についての情報が聞けるのだ。司令官をさらったのは山賊・クルーズで、そのアジトは洞窟にあるらしいぞ。

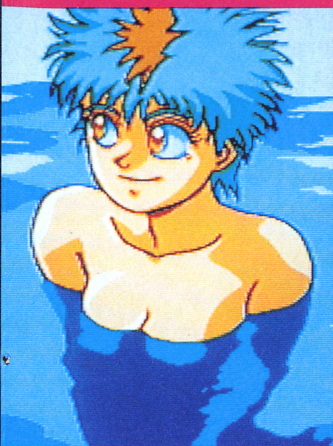


4 この洞窟の奥には!?

ツールズ村の北西にあった洞窟。その中は、まるで炭鉱のような人工的な作りになっていた。どうやら、ここが山賊・クルーズのアジトだというのは、間違いなさそうだ。果たして、ここにツールズの司令官が捕らわれているのだろうか? ということで、洞窟の奥に進んで行くと……。

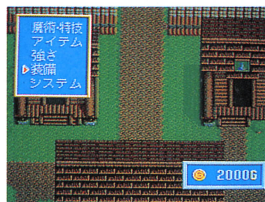
この洞窟は、そんなに複雑じゃないぞ。





装備コマンドが便利!

この『ミネルバ』では、装備関係のコマンドが、とっても便利に作られているんだ。こういう、ユーザーフレンドリーな仕様って、なかなかいいよね。ここでは、その一部を紹介しちゃおうぞ。



▲普通のコマンドに見えるけど。



▲カーソルを合わせると、現在の装備で
きる物が表示される。

▶そして着
替への表示
も出るのだ。



◀装備に合わせると
左下の数値で、どの
程度変わるか表示。

武器の一覧表示もいいぞ!

このゲームでは、キャラクターのレベルが上がらないと、いい武器が装備できないようになってる。キャラが9人もい
るので、その武器が、どのキャラに使えるかを調べるが大変。そこで、このゲームには下のような一覧表示がある。装備できないキャラはグレーで表示されるぞ。

武器の一覧表示			
武器名	レベル	属性	威力
ミネルバ	5	物理	10
フルーモリス	5	物理	10
ザロリア	5	物理	10
カスレー	5	物理	10
オーリン	5	物理	10
トウア	5	物理	10
ラクロト	5	物理	10
ミズノ	5	物理	10
エラン	5	物理	10

キャラクターの資質って?

『ミネルバ』の特徴として、それぞれのキャラクターに剣士、格闘家など5つの資質がある。戦闘後に得られる経験値は、設定された確率(%)で各資質に割り振られ、各キャラのそれぞれの資質がその分だけレベルアップして行くのだ。資質がレベルアップすると、いろいろな技や魔術が使えるようになるぞ。

資質	経験値	レベルアップ率
剣士	3	95%
格闘	1	0%
魔術	1	0%
僧侶	0	0%
エルフ	0	0%



戦闘に勝つと

資質ごとに異なる確率で
経験値がわり分られる

上の写真では、戦闘時の経験値が50%の確率で剣士に割り振られる。それぞれの資質の経験値が100になるごとにレベルが一つ上がるのだ。

キャラクターの資質を変えるには?

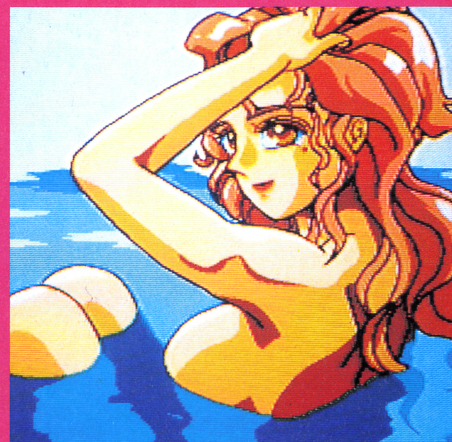
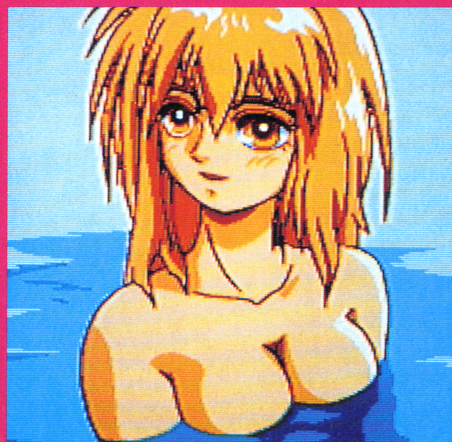
キャラクターの資質の%は、最初は固定されている。この%を変えるには、下の写真のような洞窟で変更することができる。例えば、魔術を覚えさせたいときは、魔術の資質の%を増やすようにするといひぞ。



▲これが、資質を変えてくれる洞窟。資質の%を変えることができるのだ。



▲こういう洞窟は、ゲーム中のあちこちに登場する予定。いろいろ変えてみよう。



冒険は、
優れた勇士の
宿命なのだ。

話題のゲーム「BURAI」がノベルになった。

もちろんゲームと同じ著者飯島健男氏、

イラスト 荒木伸吾氏&姫野美智氏による新作書き下ろし。

……8人目の勇者の登場により、完全な力を得ることになった

八玉の勇士。天界の神々と闇の軍団。

物語はさらに加速していく緊迫の第8巻。

いよいよキミのポケットに。

スーパークエスト文庫

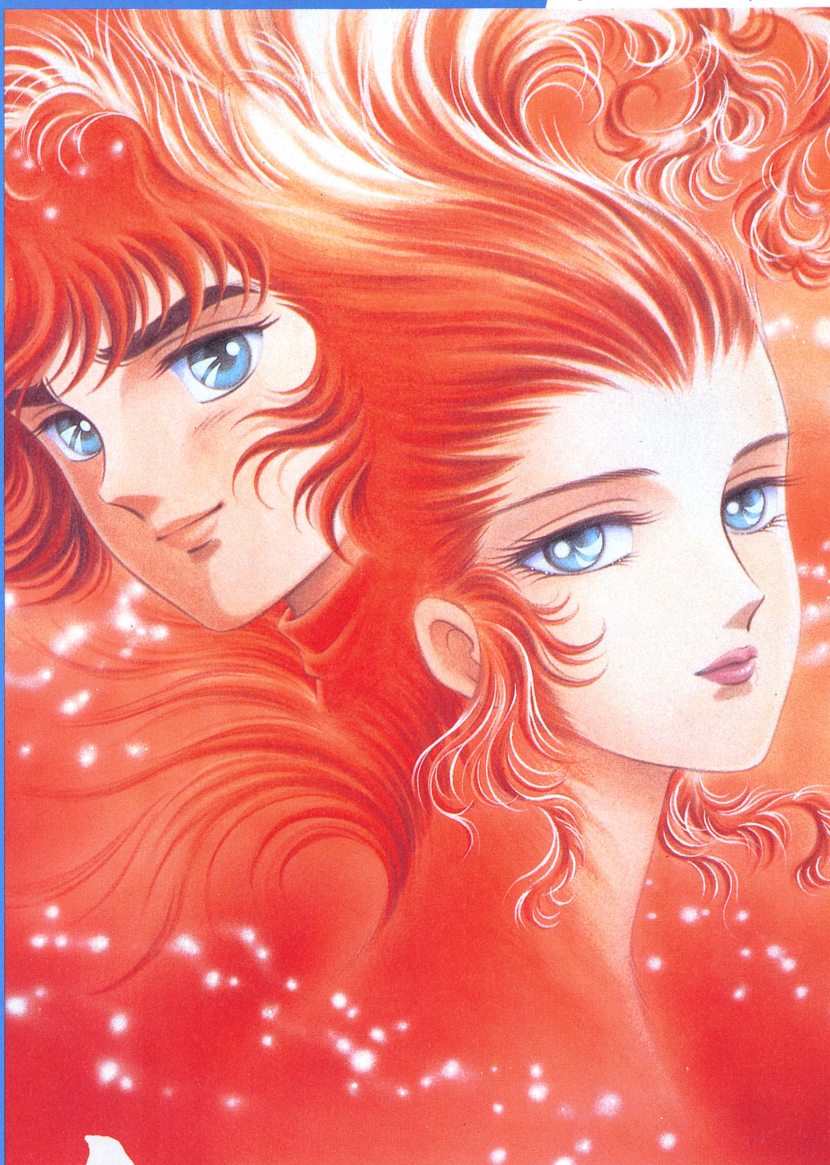


【Vol.8】好評発売中!
定価550円(税込)

飯島健男／著 荒木伸吾&姫野美智／イラスト

【Vol.1～7】好評発売中 定価・各550円(税込)

【Vol.9】近日発売予定



レイアウト・荒木伸吾／イラスト・姫野美智

SQ文庫既刊・好評発売中

- 小説ゴジラ
- GS美神〈ゴーストスイーパーみかみ〉【Vol.1～2】
- 霸竜の神座(ブライ外伝)【Vol.1～2】
- ダンザルブ[バーチャルゾーンの蒼い月]【Vol.1～2】
- 最後の審判【Vol.1～6】
- 超時空要塞マクロスII【Vol.1～4】
- 超時空要塞マクロス〈劇場版〉
- 超時空要塞マクロス〈TV版〉【上・中・下】
- ジェットマン【Vol.1～2】
- うしおととら【Vol.1～2】
- 仮面ライダーZO
- 空飛ぶ／竜峰学園【Vol.1～4】
- スーパービックリマン【Vol.1】
- リユース伝説【I・II〈第1部〉・II〈第2部〉・III・IV・V】
- ウルトラマン【Vol.1】
- プレ・ブラッディ・ウォリアーズ
- 超時空世紀オーガス〈TV版〉【上・下】
- 魔王信長【Vol.1】

バスター

BLOOD CITY

第2話

ゲームマスター

作／飯島健男 *Takeo Iijima*

画／中津賢也 *Kenji Nakatsu*

COMの化け物サブリナ
コンピュ
彼が恐れるものとは!?



◆前回のあらすじ◆

「GOD」の予言通り現れた史朗は、怯える範子に、敵ではないと言い聞かす。そこに、琴斗が現れた。彼は史朗をおびき出すため、範子を利用したのだ。怒る範子の目前で、琴斗は史朗を殺す。範子は、全ての始まりであるコンピュータルームに連行される。そこには、死んだはずの史朗がいた。彼が、範子の首にかみつくの止めようとした琴斗は、化け物に変貌した。範子は「琴斗を倒すのは範子自身」という史朗の言葉を聞く。

その五 エンドレス・ゲーム

「あいつが、私を恐れている……？」

私には、史朗の言葉の意味がわからない。

今、私の目の前で不敵な笑みを浮かべている黒い化け物。小さな数字の集合体がウジャウジャと蠢き回る中で、私と視線を合わせる二つの目玉だけは、確かに笑っていた。

そんな気味の悪い化け物が、私のことを恐れているっていうの？ 得体の知れ

ない化け物を相手に、私に何ができるっていうのよ。

「焦らないで、渋谷さん。君は、間違いなく覚醒するんだから」

私を背後から抱きしめた史朗の言葉が、耳をくすぐる。

「あ……」

そしてまた、私の首筋に歯を当てた。

噛みつかれることが、こんなに快感を覚えることだったなんて、今まで知らなかった。私の体中から血液が吸い出され、代わりに何かが入ってくる。そんな気持ち。

44

た。君も、^{れいと} 芥斗を好きになれた。それなのに、……それなのに、こんなことになるなんてね。僕が、君たちのような下等な生き物に負けるわけはないんだよ。全知全能の僕にかなうものはいないんだから。地球は、僕の指導の下に生まれ変わる」

「うるさいっ！」

こいつ、何なの？ 黙って聞いていれば、ペラペラといい気になって。全知全能？ 冗談じゃないわよ。コンピュータの分際で。

「僕がGODを作った。芥斗も、

できなかったんじゃないかな」

^{れいと} 芥斗たちは、得意気にしゃべった。

そうか、サブリーナって意思をもったコンピュータなんだ。じゃあ、コンピュータの分際で私を騙してたわけ？ なんかの方法で芥斗を作り出し、この家に私を誘い入れ、そして虜にしようとしたんだ。

突然、史朗が大声で笑い出した。

「あつはつは。コンピュータってのは、思っていた以上に馬鹿なんだな。やっぱ、お前を産み出した人間は馬鹿だったのかもしれない。きっと、お前がもっと頭がいいと思っていたんだろうからさ」「何だと？」

史朗の言葉は、サブリーナを挑発するのに十分だった。

^{れいと} 芥斗の顔が、冷たい表情を作り出す。

「そうさ。お前の行動を、人間が読めないとも思っていたのか？ お前が暴走することは、きっと予測されていたことだよ」

「馬鹿を言うな。僕は暴走したんじゃない。意思をもって、行動に踏み切ったんだ。人間を支配するという行動にね。それが、人間に予測できたなら、僕を産み出すわけがない。そんなことも考えられないお前のほうが馬鹿だ！」

^{れいと} 芥斗が苛立っているのが、私にもわかる。

^{れいと} 芥斗の苛立ちは、そのままサブリーナというコンピュータの苛立ちを表しているんだわ。

「お前のとっている行動なんか、単なる一つのデータにしか過ぎないんだよ。あらゆる可能性をシミュレートしている連中の、無限に近い方向性を示した一つの実験さ。いうなれば、お前だって犠牲者だ。僕と同じようにね」

「言うな！ 僕は、お前と違う。人間が今の地球で生きていく可能性を追求した結果、僕が生まれた。そして、僕に未来を託した人間たちは、僕を扱い切れずに手放したんじゃないか。もっとも、僕のほうから人間を見限ったという言い方のほうが正しいけれどね。だから、僕は自由に生きる。意思をもって、好きなように行動するんだ！」

「自分を満足させるために？」

「そうだ！ それが、生き物ってものだ

ろ？ 自分の欲望を満たすために、生き物は殺しあい、競争しあい、他を蹴落として頂点をめざす。すべては、己だけの欲望を満たすためだ！ ……僕は、そんな人間に産んでもらったことを幸せに思っているさ。だから、僕は頂点にいるにも拘わらず、もっと学習するのが。人間の知識をもっと吸収して、より完璧な頂点をめざすんだ！」

サブリーナは叫んだ。

人間に産み出されたコンピュータ。科学は、コンピュータに意思をもたすところまで発達したわけ？

人間は、ある意味で神の地位にまで上り詰めていた……。

「お前も僕も何だかんだいって自由に行動できるのは、なぜだと思う。いつも、組織の目が光っているからさ。そして、野放しにされた僕とお前が出会うことは、組織の興味の一つだった……と思う。そして、どっちが早く渋谷さんと接触をもつかにも、興味があったんだろうさ。それでも、渋谷さんが僕と接触をもったが最後、お前が死ぬことは組織にはわかっているはずだ」

組織？ 何の組織……？

史朗とサブリーナは、お互い初めて出会ったんじゃない。昔、どこかで彼らは会っている。そんな気がしてならない。その場所が組織？

「そんなことはない！ 組織は僕が壊滅させた。組織は死んだんだ！」

サブリーナは、史朗の言葉を強く否定した。まるで、人間のようなコンピュータ。

史朗が笑った。

「組織を壊滅させたって？ そう思い込んでいるのか？ お前が殺した人間たちは、たかだか小さな研究所にいた連中じゃないか。そんな研究所なんか、各地にごろごろあるのさ。組織を潰すなんて不可能だ」

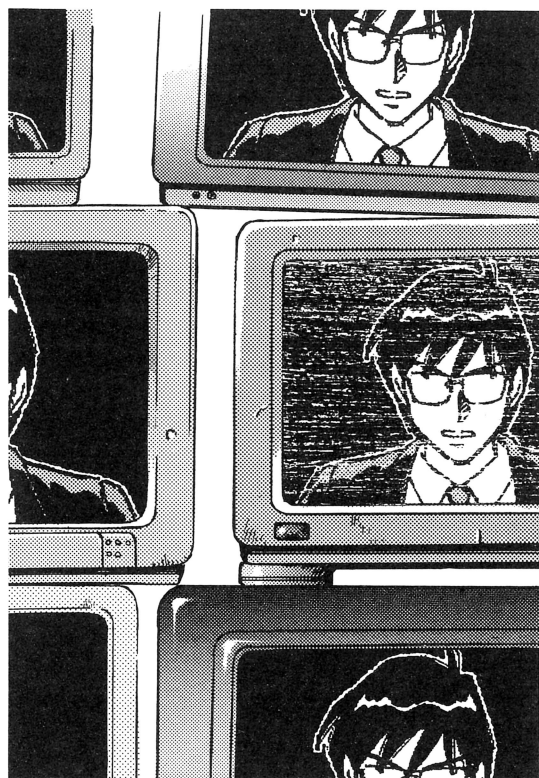
「……お前でもか？」

「……………」

サブリーナの問いに、史朗は答えなかった。

「……やっぱり組織は大きいんだな。そうでなくちゃつまらないよな。でも、僕は学習を諦めない。僕と会ったことをお前に後悔させてやる」

一瞬しゅんとした芥斗だったけれど、



僕が作ってあげた。すべては、君を喜ばすためだったのに。そして、理解しあうつもりだったのに……」

「そうやって、どれだけの人間を騙してきたんだ、サブリーナ？ お前に意思をもたせた人間は、とんでもない間違いを犯したようだな」

史朗が、部屋の片隅で口を開いた。

モニターに映し出された芥斗たちは、一斉に史朗に目を向けた。

「そうだね。間違いだったかもしれない。人間が産み出したコンピュータに支配される時代がやってこようとは、誰も予測



何だかわいそうだよな」

そうかしら？ ……それより、私は彼に聞きたいことがある。少し落ち着きを取り戻したら、彼に聞こうと思っていたこと。

「あなたは何者なの？ 私はキャリアになったの？」

「僕は、吸血鬼。そして、君はキャリアじゃない。吸血鬼としての能力を取り戻しただけさ」

取り戻す？ どういうこと。まるで、私が昔は吸血鬼だったみたいな言い方。彼は、まだ私の心を読んでいるのかしら。

そうよね。だって、私の顔を見て笑いながらうなずいているもの。

そうか、私って吸血鬼だったんだ。

どうして、驚かないのかしら。我ながら不思議だわ。本当なら、ここで泣き叫ぶのか、それとも冗談はやめてよって笑うのか、なんらかの反応をとるはずよね。普通の人だったら。

……なのに、私は妙に落ち着いちゃって。不思議なほど、彼の言葉を受け止め

られる。噛まれたから？ それとも、ただ単に疲れているから？

「それじゃあ、行こうか」

私は、史朗に引き起こされた。まだ少しふらつくみたい。足取りがおぼつかない。

「行くってどこへ？」

「ついてくればわかるから」

それだけ？ 教えてくれないわけ？

私はちよつと躊躇した。どこへ行くのかわからないけれど、あまり動きたくない気分。

そんな私の心を読んだのか、歩き出した史朗が振り返った。

「お父さんと会いたくはないのかい？」

「え？」

今、なんて言ったの？ 私の父さんは、遠い異国の地で死んだのよ。キャリアになって。そんな冗談、嘘でも言ってほしくない。笑えないわよ。

「お父さんは生きていると思うよ。そして、きっと君のことを心配しているはずだよ。いや、逆にもう君のことを諦めてしまっているかもしれないね」

「ちよつとどういうことよ！」

私は、史朗に詰め寄った。史朗の言っている言葉が冗談には思えなかった。そんな……、私の父さんが生きていうの！

「君のお父さんが、無事に生活しているだろうってことさ。多分、イギリスで日本の壊滅のニュースを聞かされながら、悲しみの日々を送っている……と思う」

「嘘よ！ 日本を残して、世界中が壊滅したのよ。もう、日本以外、どこにも文明なんか残ってやしないのよ！」

私は、声を荒だてた。

史朗は、静かに首を振った。

「続きは後でゆっくりとね」

そう言い、史朗は部屋を出ていった。

私は……、私は黙って後をついていくしかなかった。

「じゅうほうそうき
情報操作さ」

私と史朗は、東北方面へ向かう電車の中にいた。

ひよつとして遠野に行くのかしら？

荻斗、いえサブリナが言っていた言葉がふと思い出された。

あいつは、とおの るいる遠野で累々としたミイラを見たって言っていた。そして、史朗は多分遠野にいたはず。

「情報操作？」

私は、首を傾げた。

「そう。今、日本で流れているニュースはすべて偽りのものさ。事実であって、事実じゃない」

窓の外の田園風景を見ながら、史朗は淡々としゃべった。

「どういうこと？ 詳しく、説明して」

史朗は、風景から目を離さず言葉だけ返してくれた。

「君は、何を信じて生きてきた？ 例えは有名人の結婚式があれば、それを信じるだろう？ それがくだらない週刊誌が一誌だけ取り上げたものなら疑うかもしれない。それでも、数誌にわたり、メディアを通し挙って取り上げたなら、信じるよね」

突然、何を言い出すんだろう？ とりあえず、私はちよこんと頷いた。

「その情報を、自分の目で確かめなくても、だ。その話が本当であったか、それとも嘘なのか、確かめたかい？ 自分の目でさ。普通の人間なら、誰もそんなこと確かめないさ。そして、その二人が式を挙げる前に破談になる。それだって、現実かどうかわかりやあしない。それでも、一般人は信じるしかない。すべてはでっちあげかもしれないのにさ。そうだよ」

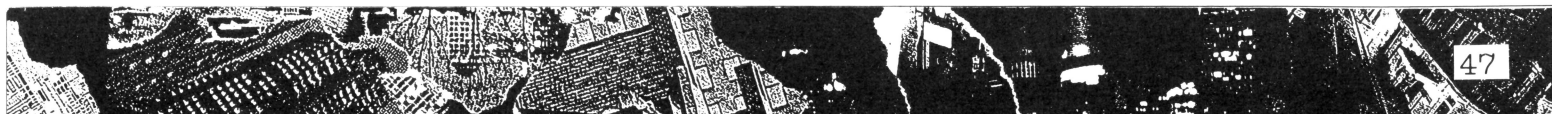
確かにそうだ。でも、そんなこと疑ってどうなるわけ？

「日本で誰かがそうり総理になった。それを君は見た？ 国会で何が起り、何が話合われているか、君は自分の目で見た？ 確かめた？ いいや、そんなことしてるわけではない。君が見たものは、すべてTVという画面を通して、新聞という活字を通して得た知識さ。今の世の中、誰も自分の目で物事の真偽を確かめようとはしない。それだけ情報が発達して、すべてを管理する世の中になってしまったんだ」

そんな嘘みたいな話を私にしてどうするのよ。あなた、変だわ。

「世界が壊滅したって話、君は自分の目で確かめたかい？」

史朗は、風景から目を離し、私を見つ



めた。

「ば、馬鹿なこと言わないでよ。……あなた、変よ」

私は目を逸らした。史朗と目を合わせていることが耐えられない。……なぜなら、史朗の言葉を信じたいという思いがあったから。

(君の思っている通りだよ)

頭の中に直接響く史朗の声。

(あとは、君の頭に直接話しかけさせてもらうよ。僕たちは監視されているからね)

思わず、私は、車中を見回した。

この車両には数人しかいない。この中の誰かが、私たちを見張っている？ そんな、まさか。

(この中の誰かが見張っているとは限らない。思いも寄らない方法で、監視されているかもしれないからね。もっとも、口に出してしゃべろうが、こうして頭の中でしゃべろうが、どっちにしても同じことだとは思うけど……一応は念のため)

私は、もう誰も見ることができず、窓の外に目をやることもできず、黙って俯いた。

(世界は何も変わっちゃあいない。今まで通り、普通に機能している。逆に、世界中には日本が汚染されているという情報が流れているんだけどね)

「何ですって!？」

思わず、私は叫んでしまった。

驚いたように、乗客たちが私を注目した。

(頭の中でしゃべればいい。君が思っただけで、僕には伝わらないからさ)

史朗が笑っている。

私は、また俯いてしまった。

(どういうこと!?)

(日本で原子力発電所に事故があった。そして、大量の放射能が漏れ日本を汚染した。そして、日本は絶滅した)

(馬鹿、言わないで。そんなことあるわけじゃない! 現に、私たちはこうやって生きているわ)

(そうだろう? でも、世界では、日本どころかその近海に近づくことさえできなくなった。すべてを禁じられたんだ。日本がどうなったか、もう誰も確かめる手段はなくなったのさ。すべては、ある組織によって制御されてしまったからね。

誰もが、その情報を信じているんだよ)

(組織?)

さっきから、その組織という存在が気になっている。組織って何よ?

(組織が何かを知ってどうする? 知ったって、どうにもなりやあしないさ。世界中の情報網を好きなように操作できる連中なんだ。僕たちのことなんか、始末する気になればいつだって始末できるさ)

史朗の話信じたくない。けれど、誰がそんな冗談を言う? 私は父さんが生きている可能性があるってことも忘れ、寒くもないのに体が震えた。

(そして、日本で流れている世界情勢は君が知っている通り。日本を世界から隔離するために、そして日本を外国から隠すために、仕組まれた情報操作だ。その日本で、現実には何が起きているか君は知っているかい?)

知るわけない。そんなことを知っていたら、いちいち史朗の話に驚く必要ないでしょ。

(今、世界ではある実験が行われてるんだ。その実験場に日本が選ばれ、そしてその実験材料に日本人が選ばれた)

このまましゃべらせれば、どこまでとてつもない話をするかわかったもんじゃない。

(ちょっと待ってよ。TVも新聞も信じられないって言うておきながら、あなたの話を信じろっていうの? そのほうがよっぽど無茶な話だよ)

史朗は、笑った。私が、そう質問してることがわかっていたように微笑んだ。

(僕は、この目ですべてを見たから。けれど、君は僕の話信じなくてもいい。嫌でも、近いうちに君もその目で事実を見ることになるんだからね。日本でキャリアを育てている事実をさ)

それきり、史朗は何も言わなかった。

岩手から支線に乗り換え、寂れた駅で私たちは降りた。

殺風景な無人改札の駅。文明から取り残されたようなその駅は、駅前に古びた雑貨屋が一軒あるだけ。

その駅前に、男が一人立っていた。まるで、私たちが来るのがわかっていたよ



うに、立っている男。出迎え? 彼も史朗の仲間?

「よう、待ってたぜ。いつ来るかわからないから、ずっと待ってたんだ。史朗… …さんとでも呼べばいいのかな?」

春だというのに薄汚れたコートを着ている男は、けっこう人懐っこい笑顔を見せた。それなりに信用できそうな人。

「史朗でいいよ。別に、気にしない」

男の隣には、一台の年代ものの車があった。

動くのかしら。動くのよね、きっと。

「その隣にいるのが二人目かい?」

私を顎で指し、彼は史朗に問いただした。

前言撤回。結構嫌な奴かもしれない。

初対面の相手を顎で指すなんて。

「そうだよ。……彼女は渋谷さん」

史朗は、代わりに私を紹介してくれた。

「一応はな。地球で存在していくために、もっとも適した新人類を組織は作ろうとしているということだ。それで、史朗の血を使って日本で実験しているらしい。もっとも、普通の人間で史朗の血をまともに受け入れられる者は、ほとんど存在



しないそう。だから、本来の能力を発揮できず、多くの問題が残る。キャリアは、史朗たちと同じになることができなかった哀れな存在かもしれない。新人類なんておこがましい話さ」

「彼って吸血鬼なんですか？」

「正しく言えば違うのかもしれないが、そういうことになるのかもしれない。もっとも、俺も君も彼らの末裔だったんだから、もっと興味を持つべきかもしれない。俺には、どうでもいいことなんだが」「私たちはどうすればいいんです？ 世界は滅亡していないんでしょ？ 普通に活動しているんでしょ？」

「そうだな。かと言って、国外に出るわけにもいかないし。……それに、俺はどうも組織が悪い奴に思えなくてね」

私は、首を傾げた。

「だって、そうだろう。人間が生きようとする行為は、本能だ。どんな手段を使っても、生き延びようとするのは当然じゃないか」

「……そうかしら」

私は、その考え方を疑問に思う。そんなに無理に生き延びる必要なんてあるのかしら。運命なんて、受け入れればいいのに。

「そうか。君はそう思うか。……地球は生きてるんだってよ。その地球は、どうも人間が邪魔らしい。人間は、地球に住

み着く病原菌みたいなもんだとさ。その病原菌が、必死に生き延びようと戦ってるんだ。地球を生かすとか、地球に優しくとか唱えて、自分たちが死んでしまうのは俺には我慢ならんね。元も子もない」

そういう考え方もあるのか。でも、地球が減んだら、それこそ元も子もない。……そうね、そのために生き残る術を画策しているのよね。

でもそれは、人類が今まで好き勝手に地球を蝕んできたツケが回ってきたってことじゃない。そこまでして生き残ろうとする人間は、私には許せない。

「史朗の死体を小夜のところに戻したら、どこに行く？」

「え？」

史朗の死体？ 私は、思わず凭れ掛かっている史朗に目をやった。

……息をしてない。寝てるんじゃないで、死んでるんだ。

「……嘘でしょ？」

「史朗も小夜も、死期が間近に迫っていたことを知っていたんだ。だから、急いでいた。彼らも彼らなりに、生き残るために必死だったんだ。死ぬことがわかっていながら、後に残る者たちのために、何かをしようと思死だったんだよ。それを引き継ぐ者たちが俺たちだとしたら、俺はやってみようと思う」

「……………」

そうなんだ。史朗って死ぬことがわかってたんだ。それなのに、私には生きなければならないって笑ってくれたんだ。

史朗の手を取り、握ってみた。冷たい。冷たいのは、もともと？ それとも死んでしまったから？

「あんだ、俺のことは虫が好かないみたいだな？」

「そんな……」

「なあに、隠さなくたっていいさ。あんだの目を見りゃあわかるよ。あんだ、ポーカーフェイスが下手みたいだからな」

バックミラー越しに、彼は私のことを笑っていた。

あんだのほうが、よっぽどはつきりしゃべるじゃないの。そうよ、あんだは大嫌いだわ。

「まあ、せっかく出会った二人なんだ。仲よくいこうじゃないか。地球が終わる前に、人類が間違った方向に進む前に、……俺たちでできることを取り敢えずしてみようぜ」

「うん」

その言葉にだけは、私は強く頷けた。

夕闇が迫っていた。車は、山道を走り続ける。

私たちにできること。今はまだ何をしたいのかかわからないけれど、それはきっと見つかるはず……。

一完一



アフター

「ブラッド・シティ」読者コーナー

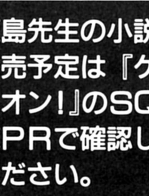
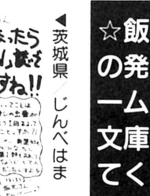
名残りおしゅうございます。今回をもちまして、『ブラッド・シティ』全編の終了でございます。ちなみに、『ブラッド・シティ』の文庫は4月発売予定でございます。よろしくね。それから『ブライ』の9巻、いろいろ考え直すことが多いので、発売は5月ごろまで待ってくださいね。メンゴ。それでは皆さん、またいつかどこかで会いたいしましょう。今まで、多数のハガキ、応援のお便り、ホントにホントにありがとうございました。バイナラ。

私が創る! NEXT STORY

▼和歌山県/北谷洋平(2月号のつづき)

「君は、磁気増幅体質だ。さっき送り込んだエネルギーは、君の内部で磁気として蓄えられている。やつの弱点さ。サブリナ。よくも我が吸血一族のコンピュータ・「カルミナ」を狂わしてくれたな。お陰で僕は無実の罪で逃亡中だ。さ、渋谷さん。とっとかたをつけよう!」

史朗がそう言い終えた直後、ドアが勢よく開き、そいつが入ってきた。そいつは、そいつは、私の…「父さん!」と私。「パパ!」情けない声で弐斗が。「親父!」と史朗。ほとんど同時だった。



読者のみんなに、小説の続きをおもしろおかしく考えてもらうコーナーだよ!

〈飯島の評〉

人類皆兄弟状態。まあ、そいつの何と激しいことか。最終回を記念する1作に何をしようか迷ったのだが、謎が謎呼ぶそいつの存在に軍配をあげる。もし弐斗と範子がい関係になってしまったら、これはこれで泥沼の愛憎ドラマになってよかったかもしれない。もっとも昨今のTVドラマノリのメタメタ話になっただろうが。最後に、今までを振り返る。こうして考えると、誰もが作家性をもっているよだ。プロと素人の差は運しかないのではないかな? 万が一このコーナーの投稿者から、次世代を担う人気作家が誕生したら、ぜひとも飯島に一杯もおごってもらいたい。1杯と言わず、2杯でも3杯でもおごってもらいたい。皆さんに運があることを祈ってる。

☆飯島先生の小説の発売予定は『ゲームオン!』のSQ文庫PRで確認してください。

PC ENGINE PLUS

MARCH.1994.N063

PCエンジンプラスの最後を飾るのは、やはりこの人。長期間に渡り僕たちに貴重なコメントを発信し続けてくれたハドソンの中本氏。ここでは中本氏のゲームに対する考え方を軸に、PCエンジンの今後や次世代機のことを語ってもらった。

今月の目次

CONTENTS
**■ハドソン技術本部長 中本伸一氏
スペシャルインタビュー**
Part1/PCエンジンの足跡と未来
Part2/次世代マシンへの高まる期待(FXを中心に)
**Part
1**

PCエンジンの足跡と未来

——長い間コラムを執筆して載いてありがとうございました。今回はそのコラムの集大成として、PCエンジンの今後の展開や次世代機に対する中本さんの考えをうかがおうと思っています。そこでまず最初に、PCエンジンというマシンに対する中本さんなりの捉え方を今一度簡単に説明していただけますか。

「一言でいうとファミコンやスーパーファミコンとは違う良さを持ったマシンですね。これにはいろんな意味があるんですけど、ソフトラインナップにしても個性的というか、PCエンジンならではの“色”のようなものがある。車に例えると、スーパーファミコンは標準的なファミリーカー。それに対してPCは4WDやスポーツカー的な部分が多い。最新の技術をいち早く取り入れたり、ちょっと毛色の変わったソフトが出たり、かっこよく言えば新しいおもしろさに対して貪欲なマシンだと考えています」



ROMで今までと違うソフトの楽しさを非常に明確に提示できた。これでPCエンジン自体も今までのゲーム機と一線を画し、独自の世界を確立しましたね」

——その通りですね。実際、今のゲーム業界ではPCエンジンイコールCD-ROMというイメージがはっきりありますからね。

「ええ。もし、CD-ROMがついていなくてDUOも出ていなかったら、PCエンジンは、ここまで普及しなかったとすら僕は思ってます。

それとシステム面の特徴であるバージョンアップについても、冒険ではありましたが、結果的には間違っていなかったと思います」

——新しい周辺機器やCD-ROM、そしてバージョンアップというシステムなど、たしかに革新的な面は目立ちますね。

「最初のころは、絵がきれいとか、音がいいとか、ソフトが薄型のカードだとかいう特徴が話題になりましたよね。ただ、革新的なだけだと、このマシンは将来どうなっちゃうのかなあ、というユーザーの不安があると思うんですよ。PCエンジンの場合、その不安感を消したのが本体の1年後に発売されたCD-ROM。CD-

PCエンジンの歩み

1987	10月	PCエンジン発売
1988	4月	AVブースタ発売
	12月	PCエンジンCD-ROM ² システム発売
1989	6月	『天外魔境』発売
	9月	イラストブースタ、プリントブースタ アーティストツール、フォトリーダ発売
	10月	ROM アンプ発売
	11月	PCエンジンシャトル発売
		バックアップブースタ発売
	12月	PCエンジンスーパーグラフィックス発売 PCエンジンコアグラフィックス発売 『ボンバーマン』発売
1990	7月	システムカードVer.2.1発売
	12月	PCエンジンGT発売
1991	6月	PCエンジンコアグラフィックスII発売
	9月	PCエンジンDuo発売 PCエンジンDuo用モニター発売
	10月	スーパーシステムカード発売
	12月	スーパーCD-ROM 発売 PCエンジンLT発売
1992	3月	『天外魔境II』発売
	11月	PCエンジンマウス
	12月	コードレスマルチタップセット・コード レスパッド発売 バーチャルクッション発売
1993	3月	PCエンジンDuo-R発売
	6月	『ストリートファイターII』発売
	8月	レーザーアクティブ発売
1994	3月	アーケードカード発売予定

CD-ROMはさら

——この3月に出るアーケードカードで2度目のバージョンアップになりますが、中高生の買い物としてはけっこうな負担ですね？

「ええ、随分負担はかけてますよね（苦笑）。
 対極の考え方としてバージョンアップしないで我慢して使うというもあります。例えばファミコン。そしてこの考え方にもいい点はたくさんある。でも、その時点で一番おもしろいものとか、新しい世界を追いかけていくのも価値があることですね。たしかにお金はかかるけど、それに見合った楽しさはあると思うし、僕たちはバージョンアップしてくれたユーザーには必死でその楽しさを提供していきます。また、そ

の義務があるとも思ってます。

この方式のメリットというのは何かというと、それによって得られた旬の世界の結果というのは、必ずコストダウンして、その後に役立つんですよ。最初セットで7万円程度したCD・ROM²システムが、今の4万円以下のDUO-Rにつながっている。値段が高い頃にくれてくれた人はおもしろくないかもしれない。僕もその気持ちはわかる。でも、ハードが安くなってユーザーが増えれば、それだけおもしろいソフトも生まれやすくなるわけだから、全体としてはいいことなんじゃないかなあ」

完成度が上がったきた CD-ROMソフト

——ちょっと話を変えて、この5年間CD-ROMの最前線でソフトを開発してきて、CDに対する考え方には変化はありますか？

「いや、基本的には変わってないと思います。例えば今の『イースⅣ』のようなソフトを作りたいという想いは最初から持っていました。ただ技術が追いつかなかったり、ハードのメモリーが少なかったり、製作予算のわりにはみんなが慣れていなくて能率が悪かったり、時間がなかったりということ、随分苦労してきましたね。ゲームのコンセプトが同じでも、これらの要因

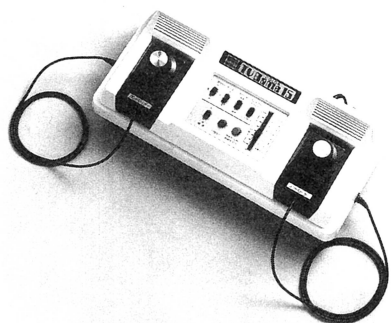
によって完成度はかなり違ってくるし、それによってゲームのときは全然違ってくるんですよ。——完成度については今までのノウハウの蓄積がポイントなのでしょうが、そういう意味では毎回意欲的な挑戦を行う『天外魔境』シリーズの果たす役割は大きいですね。

「ええ。『天外』は世界観を1枚のCD-ROMに封じ込めようというコンセプトでスタートしたんですが、とてつもない冒険作だったと思います。第1作はアクセスや完成度という点で賛否両論がありますけど、あの『天外』があったからこそ、今のPCエンジンがある。初めてのことで苦労の連続だったけど、だからこそ、CD-ROMを作る上で大切なポイントや作り方のシステムが見えてきた。『イース』をはじめとしたハドソンのCDには、『天外』の技術やノウハウが数多く活かされています。

そういう意味では、アーケードカード対応で『天外』の最新作が作られる可能性はおおいにありますし、新たな挑戦として非常に価値のあるものだとは私と考えています」

——現行ユーザーの反発がありそうですが？

「当然そうですね。ただ、挑戦もやはり大切だと思います。たしかにスーパーシステムカード対応の方が売れて利益が上がるし、技術的な苦労は少ないのですが……。まあ、この対応の



▲昔なつかしい「TVゲーム15」(シャープ製)。この時代から、ゲームマシンは進化をしつづけているのだ。

時代を先取るCD-ROM²

システムの中心となる本体

PCエンジン

▲後部の拡張バスを使い周辺機器との接続を可能に。

▲AV出力が標準装備され、連射機能付きパッドになった。

コアクラフィックス

コアクラフィックスII

▶コアクラと同一性能で価格が5000円安くなり爆発的に普及。

2MRAMへのバージョンUP

CD・ROM²システム スーパーCD・ROM²システム

▲初期のPCエンジン本体は、インターフェイスユニットでCD-ROMに接続。

▲CD-ROMに2MRAMが加わり、本体と直結。

PCエンジンDUO

▲PCエンジン本体とCD-ROMが合体し、デザインもシンプルでおしゃれに。

▲DUO-Rは39800円とお買い得。

PCエンジンDUO-R

18MRAMへ

▲18CD・ROM²用のアーケードカードPro。(18メガ)

▲2メガ内蔵マシン用のアーケードカードDUO。(16メガ)

に進化する

問題は現段階では決まっていないので、いろいろ話し合っていくことになると思います」

今後のPCエンジンはどうなるのか？

——アーケードカードの話が出たところで、その後のPCエンジンの市場自体に関する中本さんなりの予想というのを聞かせてください。

「最近では次世代ハードの話が注目を浴びていますが、PCエンジン自体まだまだ現役バリバリのマシンです。これからもおもしろいソフトがドンドン発売されますよ。また、ハードの価格もこの先さらに下がるんじゃないでしょうかね。というのも、この『月刊PCエンジン』の読者はCD-ROMの世界のことを知っている。でも、はっきり言って知らない人もまだ多い。なぜ知らないかという、やっぱりハードが高いから。4万円を切って安くなったとはいえ、子供にはまだ手が届かない。これをなんとかして、できるだけ多くの人にCD-ROMの楽しさを知ってもらい必要がある。そう考えると、さらなる廉価版の登場が待たれます。

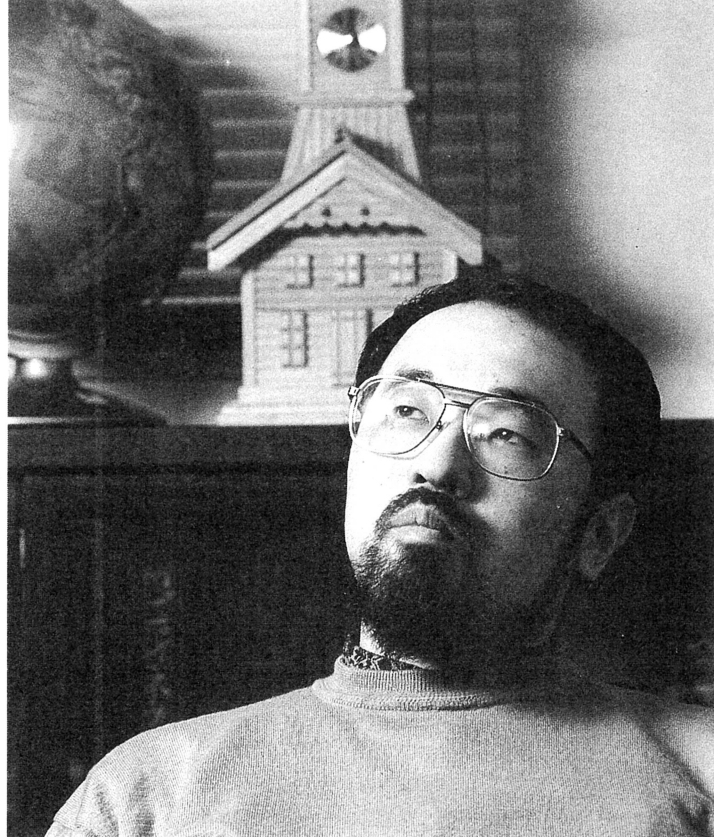
僕の考えではソフト2本分のお金でCD-ROMの世界が手に入るのが理想。このハード価格の実現ができればPCエンジンの環境は非常に良くなるはずです」

——PCエンジンのソフトに関する予測はどうでしょう？

「実際、CD-ROMをやるのは大変な作業なんです。音を作らなくちゃいけないし、容量も多いし、やる以上、採算を度外視と言ったらおかしいけど、かなりキツイ作業になる。もちろん、ラクに作って儲けている会社もあるんだけど、それはそれで置いておいて、CD-ROMの意欲的なソフトを作るというのは、やっぱりそれだけでもすごく価値があることだと僕は信じてます。だからそういう会社がハドソンの他にもいくつかあることがCD-ROMの発展にとって非常に重要な気がします。あとはそれらの会社が、マーケティングと資金繰りと開発パワーの配分さえ間違わなければ、将来的にはおもしろいソフトが出てくる可能性が大きいですね」

——ハドソンさん自身のソフトについては、どうお考えですか？

「この5年間、CD-ROMの開発をしてきて、その流れを振り返ると、他のメーカーのみんな



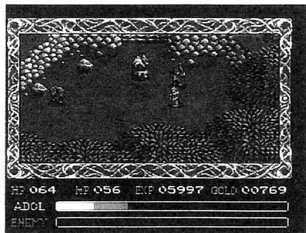
が随分ウチのマネしてきているというか、同じ流れになってきているということがあって、非常に自信をつけています。このことを考えるとハドソンとしてはCD-ROMを最初からやっていた非常によかった。

また、ハドソンは今後も常に新しいことにチャレンジしていくので、これからも期待してほしいですね」

CD・ROM²を普及させた戦略的ビッグソフト

天外魔境シリーズ

「ZIRIA」「ZEMARU」そして「カブ伝」と、CD-ROMの新しい可能性に挑戦しつつ、CD-ROMの市場拡大という重責を見事に果たした【天外シリーズ】。「III」は“ACカード対応”になるのか？



イースシリーズ

「天外」で挑戦した新技術を、さらに確実に熟成させながら作られたのが【イースシリーズ】だと言える。その完成度の高さは、多くのCD-ROMユーザーの力強い支持を得た。特に、最新作『IV』は中本氏も絶賛。

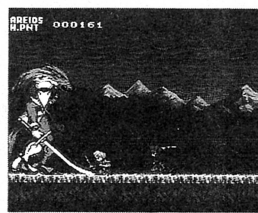
（中本氏特選）味のあるCDソフト



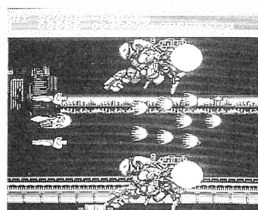
CDバトル キングレコード



卒業 NECアベニュー



風の伝説ザナドウ



超兄貴 メサイヤ

◀完成度は不満だが、CDでのバトルは画期的な試み。

◀トータルなバランスとセンスで秀逸な完成度を実現。

◀CDでなきゃできない世界を創りあげた好例。

◀思い切ったターゲットを絞った、挑戦的なソフト。

次世代マシンに高ま

PCエンジンの未来に続いて、ここでは最近話題の次世代マシン全般に関する中本氏の考えを聞いてみた。NECとハドソンが共同で推し進めているFXをはじめ、任天堂、セガ、3DO、SONYの新マシンについて、中本氏が抱いている感想はどのようなものだろうか？

—3DOの発売を目前にして、いわゆる次世代マシンに関する話題が注目を集めています。中本さんはこれらのマシンについてどんな感想を持っていますか？

「いろんな新技術がアナウンスされていますが、これらは初期のCD-ROMと基本的には同じで、ゲームとしてこねた使われ方をするようになるまでには多少の時間がかかるでしょうね。みんなの期待にいきなり水を注すようで申し訳ないですが、新しいハードに対してソフトが成熟するのは2〜3年はかかりそうな気がします」——いきなりきびしい意見ですね。

「ええ、PCエンジンをやってきた経験上、やはり、そう簡単なものではないと思います。実際、僕たちはCD-ROMの素晴らしさをソフト上で表現するのに、四苦八苦してきている。5年以上付き合っているマシンでそれなんだから、新マシンはそれ以上に大変だと思えますよ」——では、あまり期待していない？

「いえいえ、そんなことはありません。最新の技術が使えるということは、それだけソフトの表現の幅が広がるわけで、ソフトを作る立場としては非常に楽しみです。ただ、それと同時に、どうやって新技術を技術としての凄さではなくおもしろさへと消化していくのかという大変な苦労が待っている（笑）」

おそらくどの次世代機でもそうだろうけど、ハード発売当初のソフトでは、技術的な凄さを感じられても、そのマシン特有のおもしろさを



■FX(開発コード)とはこんなマシン

NECが発表した32ビットマシン。静止画圧縮(JPEG)による動画システムで、実写映像と同等のビジュアルを処理できる。ハドソンが映像処理用のLSIを開発している。94年末発売予定。上の写真は、92年にハドソンから発表されたもの。

表現することはかなりむずかしいんじゃないですかね。ハード性能について、どのマシンのどこが凄いというような議論もあるのですが、ユーザーにとって本当に大切なのは、凄く凄くないではなくて、おもしろいかおもしろくないかです。これはすべての次世代機に共通する課題だと思います。

ゲームマシンには、マシンの個性が欠かせない

「僕自身は、そのマシンが課題をクリアし、ゲーム機として成功するかしないかを考える上では、マシン自身がそのマシンの“顔”というべきものを持てるかどうか最大のポイントでは

ないかと思っています」

——“顔”ですか？

「そのゲーム機の味とでもいうようなものです。例えば現世代機にしても、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジンにはそれぞれ違った独特の雰囲気がありますよね。」

それは任天堂ならマリオやドラクエ、セガならソニック、PCなら天外というように、そのハード特有のソフトが作り出すものなんですよ。簡単に言えばハードの成否はソフト次第ということなんですが、ハード自体のイメージを支えてくれるようなソフト群を生み出すことは、非常に大変な作業なんです。これに成功すれば、そのハードは生き残っていけるとは思いますが、この苦労を経験し、大切さがわかっているのは今のところ、FXと任天堂、そしてセガの3つだけなんじゃないかと思っています」

——3DOやソニーについては、どう考えていますか？

「性能はさておき、今の段階では、どうやってマシンの味を出していくのがちょっとわからない。正直、お手並み拝見というところですよ。ただ、松下にしてもソニーにしても巨大な企業なので、おそらく長い目でマシンを育てていくとは思いますがね」

——FXについて少し話してもらえませんか。

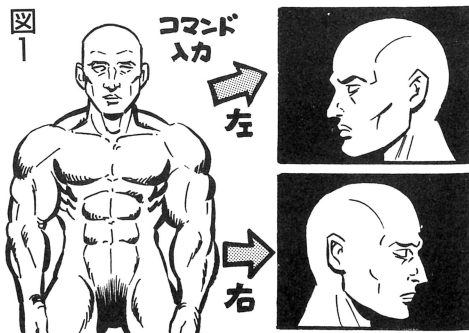
「他社のマシンと比較すると、流行の機能がすべてついているわけでもないし（笑）。でも、ちょっと変わっているけど、非常にいいマシンだと思っています。また、我々としては、あるゲームのイメージを持っていて、そのおもしろい世界を作るためのマシンだと考えています。その点では、マシンの“顔”をかなり意識して

新マシン・FXに使われる最新技術でこんなソフトが可能に!?

1月号のNEC取材記事でも明らかのように、FXが最も得意とするテクノロジーは、『画像表示機能を重視したデジタル動画システム』である。つまり、ソフトづくりにおいて、ビデオのような実写映像やフルアニメーションを自由自在に使いこなせるようになるはずだ。そこで、FXで実現されそうなゲームを、編集部が独自に予想してみることにした。まず、右の図1のように、モニター上で正面を向いたCGの人物像の向きを、左右に変えさせる場合を考えてみよう。ポリゴン（立体）機能と数値演算処理だ

けでは、キー入力後に計算を始め、結果としていろいろな向きの画像を表示することになる。

ここでもし、数多くの動画パターンをRAMに圧縮・記録しておき、コマンド入力により瞬時に表示させることができれば、計算によるタイムロスがない分、高速な動画表示ができるのではないだろうか。FXが処理スピードの高速なRISCチップを搭載するからこそ、可能になるといえる。図2のような、『プレイヤーのコマンドで、何通りもの動きが実写映像で楽しめる対戦型のサッカーゲーム』もできるだろう。



る期待

います」

FXは他のマシンにマネされる存在でありたい

——イメージとしてFXはPCエンジンの世界に近いのですか？

「CD-ROMのよさをもっと引き出すためという考えは持っています。PCエンジンはかなり先見性を持って設計されたマシンですが、設計時からかなりの時間が経っていますからね。そろそろ1回見直す必要はあるかなと。僕たちとしては、何か新しい世界に挑戦しておもしろいソフトを作りたい。これは僕らのわがままかもしれないけれども、そういう部分はやっぱり必要だと思う。僕自身は、FXはPCエンジンのように、いつも何か変なことをやっているなといわれるようなマシンでもいいと思うんですよ。ただし、その変なことは、おもしろくて、常に後から他のマシンにマネされるようなものなんですけどね（笑）」

——価格的にはどうですか？

「僕に聞かれても……。ただ、PCエンジンのCD-ROM²と同じでソフト2本分が理想だとは思いますが、それは、次世代のそのまた次世代にならないと無理でしょうが、実現する頃には、マシン上で予想もつかないような新しい楽しみも生まれるでしょうね。」

ところで余談になるけど、僕が先月号で予言したよね。あの予言が当たるかどうか楽しみなんだけど、どうなるかね。あの予言をとっておいて全部当たっていたら、占い師になろうかな。（笑）マルチメディア占い師なんてね。」

〈完〉

最新次世代マシン情報

REAL/パナソニック

ついに発売日が決定。ソフトは同時発売が6種。5月までに26種が出そう予定。三洋電機の参入も決定したが、ほかの家電メーカーが3DOマシンを出してくるかどうか注目したい点のひとつ。



3月20日発売 79800円

プロジェクト・リアリティ/任天堂

CESでの新しい発表はないが、巷では今年のファミコンスペースワールドで、CD-ROMが発表されるという噂も……。

サターン/セガエンタープライゼス

そろそろ正式な仕様の発表がありそう。アメリカのマイクロソフト社との提携で、サターンのOSが新たに開発されそう。

PS-X/ソニー

2～3月に正式な商品名が発表されるのでは、というもっぱらのウワサ。年末発売に向けて、開発のツメも順調か。



ゲームの未来のため
ドソンも力いっぱい頑張ります。
これからも応援して下さい！！





冬のCESは、あのラスベガスで開催！

毎年冬と夏に開催される、CES。そのCESってなんだ〜という人のために説明しておく、コンシューマーエレクトロニクスショーの略で、家電製品の展示会というわけ。ウインターCESは、いつも通りアメリカ・ネバダ州のラスベガスコンベンションセンターで開催。

会場はいつものパビリオンが立ち並び、すごい広い場所なんだけど、そこにパソコンも含めたゲーム関連のパビリオンもあるわけ。中でも任天堂、セガは、ひとつのパビリオンを2社で使ってしまうくらい広いスペース。

このラスベガスっていう街は、みんなも知っているように、ふだんはギャンブルの街。最近ではホテルのアミューズメントパーク化が進んでいて、僕が泊まったエクスカリバーのように建物もお城のようだったり、となりのルクソールのように、入口はスフィンクスで建物がピラミッ

ドの形をしていたり。そうそう、このホテルの中にはセガのバーチャランドも入っているんだ。向かい側のいちばん新しくて巨大なMGMなんか、入口はイメージキャラクターのライオン。トレジャーアイランドなんていうホテルは、ホテルの前に海賊船らしきものがあって、毎晩ショーをやっているんだって。もちろん、ギャンブル場は街中にあるんだけど、各ホテルやロビーにもスロットマシンやらポーカーやらがぎっしりと並んでいる。なんてたってラスベガスの空港内にもスロットマシンが並んでいるくらいなんだからすごいよね。

さて、話をCESの方に戻すと、今年はゲームマシンにもいろいろな活発な動きがあって、32や64ビットやら、パソコン並みのすごいマシンが家庭用ゲームマシンに登場し始めている。すでにアメリカではアタリの「ジャガー」、や、

コモドルの「AMIGA CD32」、そして、3DOマシンの第1号機として、パナソニックの「REAL」なんかが発売されているという状況。

まだどのマシンがいちばん良いとはいえないし、これから、セガの「サターン」、NECの「テツジン(FX)」、任天堂の「プロジェクト・リアリティ」なども発売をひかえているから勝負はこれからといったところ。



▲ラスベガスで泊まったエクスカリバーというホテル。まるでディズニーランドのよう。街の中がこんな建物ばかりで埋めつくされているんだよね。ほんとに、もう……。

JACKの

任天堂の会場に入ると、いきなり元気のいい音楽が…。そう、スペースの真ん中にステージが組まれていて、1時間おきにダンサーたちによるショーで会場を盛り上げていたんだ。任天堂の会場にはいくつものサードパーティ・メーカーのブースが並んでいて新作ソフトの展開をしていたけど、中でもやはりカプコンのブースが単独でかなりの面積を占領していた。やはり「ストリートファイターII」シリーズは世界的に大ヒットしたからね。

新作ソフトとしては、やはり任天堂ものが注目を集めていて「スタントレースFX」、「スーパーメトロイド」、「サウンドファンタジー」などが展示されていたぞ。

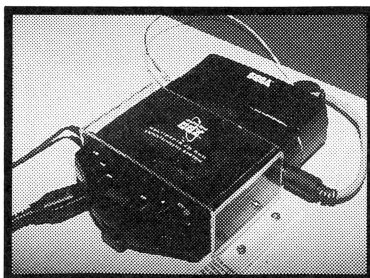
その任天堂のとなりにスペースを構えるセガは、かなり元気のいいところを見せていた。なんといいもソフトの目玉は「ソニック3」。アメリカでは日本よりひと足先に2月2日発売されることが決定。



▲カプコンブースにあった「ストII」グッズ。人形やらTシャツやらお面まで。日本でも発売されないかなあ。



▲新しいしけがけいっばいの「ソニック3」。日本でも3月発売？



▲持ち運びに便利なセガの新CD-ROMマシン「CDX」。ほしい！

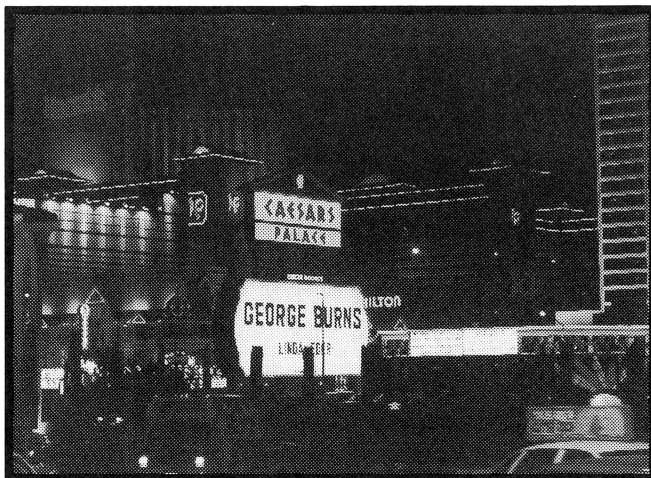
'94 W I N T E R CES ゲーム見聞録

任天堂、セガ……そしてそれに続くものはいったい何？

「ソニック」は日本で想像している以上に人気です。アニメ、キャラクターグッズ、そしてゲームのキャラクターとしても、アメリカでトップランクの人気なんだ。

CD-ROM搭載の32ビット機「サターン」の発表はなかったものの、音楽用CDマシンとして、そしてもちろんCDソフトやカートリッジソフトも楽しめるポータブルマシンとして持ち運べる「CDX」や、ゴルフのクラブのようなものを振って、画面内のキャラクターを操作してゴルフゲームを楽しむもの、同じようにトレーニングマシンを使ったものなど、興味深い

ハードがたくさん展示されていたぞ。電話回線を使用して通信ゲームを楽しむシステムも発表されていた。「バーチャファイター」、「バーチャフォーミュラ2」も注目を集めていたし、CDソフトの実写を使ったものも多数展示されていたぞ。あれ、もう書くスペースがなくなっちゃった…。



▲深夜でもネオンが消えることなく人があふれる街、ラスベガス。静かな普通のホテルのロビーと違って、朝方までアキャンブルに明け暮れる。

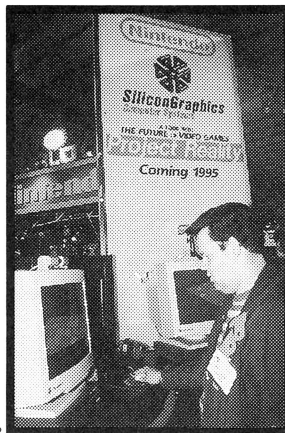


▲日本でもこれから発売がひかえている任天堂のソフト「サウンドファンタジー」なども展示されていた。



▲この実写版ボクシングゲーム「プライズファイター」のように、セガでは実写ものソフトが多かった。

▶シリコングラフィックス社と共同開発の、任天堂の64ビットマシン「プロジェクト・リアリティ」は95年登場。



日本で3月に発売をひかえている3DOマシン！

アメリカで昨年の秋に発売された、3DOマシンの第1号機「REAL」。このCESでも、多数のソフトが展示されていた。日本での発売は3月20日。アメリカとはまた違ったソフト展開になると思うけど、ゲーム業界に与える影響は、はたして？



▶パナソニックのブースでもかなりのスペースをさいて展開していた。



▲ビデオCDアダプターを装着したパナソニックの3DOマシン「REAL」。



▶サンヨーからも3DO統一規格マシンが発表されていたぞ。

アメリカでは何でもデカくて大味だけど目が離せないぜ

街にしても人にしても食べ物にしても、とにかく何でもサイズがビッグ。その分、大味な気がしないでもないけど、まだまだ何が飛び出してくるかわからないおもしろさはあるよね。ゲームの世界でもいつも注目していたいな。



▲サンフランシスコで、ひとときの自由時間を楽しむJ.A.C.K.でした。

オリジナル

北澤 豪 激闘ポスター

北澤 豪 好評連載インタビュー 熱きサンバの旋風になれ

別冊
付録

Jリーグデータブック

93年のおもしろデータ満載！本誌が選ぶベストイレブンほか。



ホビー天国 最新情報ぎゅっしり！

ドラゴンクエストI・II

実況パワフルプロ野球ほか



伝説に一番近いプレーヤー

今の若手選手に過去の大記録はめぐりかえられるか？

小学五年生 3月号2月3日発売
定価480円(税込) ※タイトル・内容は変わることがあります。

ゲームのことなら小六におまかせ!!

小六名物ゲーム・王クスプレス



さらにパワーアップ!! 真・女神転生2 魔獣合体システム大解剖!!

速報!! 文房具 エスパークス キャラ&ストーリー大研究

ボードゲーム いただきストリート2 手に汗にぎる大特集 興奮、興奮!!

ゲーム雑誌『ゲーム・オン』特別編集



独占特報 スクウェア&小学館 共同企画 「新RPG-X」(仮題)発表!!

最新ゲーム・オン FF ファイナルファンタジー VI/V.R. パーチャレーシング

1994・ゲーム新時代到来! 次世代ゲームをく発進!!

小学六年生 3月号2月3日発売
定価480円(税込) ※タイトル・内容は変わることがあります



風の伝説ザナドゥ

発売直前
徹底攻略!!

日本ファルコム/
2月18日発売/7800円



ついに発売があと数日と迫ってきたアクションRPG期待の一作『風の伝説ザナドゥ』。ひたすら気持ちよく、そして深く遊ぶことのできるゲームだ。今月は序章から5章までの攻略ポイントと6章の紹介をやっていこう。見逃すなよ!!

斬新で分かりやすいシステム大紹介!!

今までのRPGとはひと味違うシステムがあちこちに用意されているぞ。

その1 システムコマンド紹介

アリオスの状態はもちろん、持っているアイテムや武器を表示してあるステータス画面。右の写真を見れば分かると思うけど、イラストとアイコンで表示されていてすごく分かりやすくなっているでしょ？

セーブデータは3本までOK!

アリオスの顔の横にある3つの玉は、セーブファイルになっている。各色にそれぞれセーブできるから便利だね。また、ゲーム中玉の色を変えてロードすれば、他のセーブデータがすぐに遊べるぞ。



AUTO	移動中、障害物を自動的によける。
SPD	移動速度が2倍になる。(フィールドのみ)
MESS	メッセージ文字をいっしょに表示する。
ATT	フィールド上で仲間が戦ってくれる。
BGM	BGMを演奏する。
FONT	メッセージの文字を太字で表示する。
GRP	武器、防具の熟練度を棒グラフで表示。
ALM	1時間ごとに休憩を促すメッセージが出る。
USE	アイテムを使用する。
EQP	武器、防具を装備したりはずしたりする。
DROP	アイテムを捨てる。
SAVE	文字どおりセーブする。
LOAD	最後にセーブした状態に戻る。

その2 武器の熟練度システム

このゲームにはレベルという概念がない。そのかわり、武器には熟練度というものが設定されている。これは武器を使えば使うほどそれぞれの熟練度が上昇、ドンドン強くなっていくというシステム。おかげでヘンに経験値かせぎすることなく強くなる！ただし、武器ごとに熟練度の上限が設定されている、注意。



その3 幽体アリオス

アリオスが敵にやられると、幽体になってしまう。でも、幽体になると障害物に関係なくフィールドを行き来することができるようになる。マップ全体が見渡せて便利かも。教会に行けば無償で復活できるぞ！



その4 戦闘システム



フィールド画面では、敵に体当たりして攻撃するんだけど、このとき仲間の戦闘をオンにしているとアリオスと共に戦ってくれるんだ。でも、仲間がたよってばかりいると自分の熟練度がかせげないから注意！

また、サイドビュー画面では、敵の出す鈴を取ると仲間が来てくれる。



アリオスの旅をサポートするアイテムを紹介するぞ!!

プロテア どこでも飲めば体力を一定量回復することができる。	マッシュルーム アリオスのHPの最大値を上げることができる。	アークグラス 使うとゲーム内の時間を自由に変えることができる。便利。	ウイング どこにいても一瞬にして教会に帰ることができるぞ。
エリクサー のどを潤し体力を回復。装備中は死ぬと自動で使用する。必需品。	リストレット 盾の熟練度を少し上げる。使用しても装備しても可。	パワーリング 装備しても使用しても剣の熟練度を少し上げる効果がある。	ペンダント 鎧の熟練度を少し上げる。使用しても装備しても効果アリ。

序章から5章までのポイント&6章を紹介するぞ!



序章 逃亡・さいはての島

謎の男に連れられアリオスがたどり着いたのは、イクティアと呼ばれる小さな島だった。ここには3つの村と洞窟がひとつある。そのうちの2つの村、ポルタとカスタはお互いがみ合っているようだ。そんな中、島の洞窟で突然モンスターが……!

◆話が進まなくなったら…

3つの町以外でも人がいる場所には何度か足を運んでみよう。何か変化があるかも…



◆この章にも味方がいる…!?

なんとこの章ではスライムが仲間になるらしいぞ。一体どこにいるのかな〜?



道具屋LIST

道具屋があるのはイクティア港だぞ。最初にしっかり装備を整えようね。

名称	種類	効果	金額
ダガー	武器	+12	100G
ショートソード	武器	+20	150G
クロス	防具	+5	100G
レザーアーマー	防具	+8	160G

名称	種類	効果	金額
グローブ	防具	+2	100G
バックラー	防具	+5	200G
プロテア	アイテム	—	100G

第1章 再会・そしてめぐり逢い

ドクサのシスターからダイモスがクロロスに残されている、という情報を聞いたアリオスは、クロロスへ行こうと先を急ぐが、かんじんの船が出てないという。



ここでは、この先旅を共にするリユコスと知り合うことになるぞ。

▲ダイモスは無事なのか? クロロスに行かなくては!

◆船がなくてクロロスへ行くことができない。



▲ここでもマメに何度も人の話を聞こう。

▼謎の男ヴォルフ。行動をチェックだ!



ここでも人々への聞き込みが重要になってくる。くまなく情報を集めよう。特にヴォルフは要チェック人物だぞ。



道具屋LIST

道具屋はドクサにあるぞ。少しはお金もたまってきたでしょ?

名称	種類	効果	金額
ショートソード	武器	+20	150G
シミター	武器	+34	350G
レザーアーマー	防具	+8	160G
スタテッドアーマー	防具	+19	320G

名称	種類	効果	金額
バックラー	防具	+5	200G
リストガーダー	防具	+12	400G
プロテア	アイテム	—	100G

◆シスターマチアはどこに…

無事クロロスに渡り、洞窟でダイモスと対面できたものの、かんじんのシスターマチアがいない。ここは一回ドクサに戻り、新たな情報を収集したほうがよさそう。



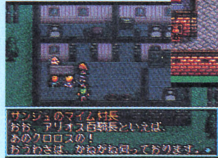
▲ダイモスは洞窟に閉じ込められていた。

第2章 勝利・しかしその時…

アリオスの旅にリュコスとダイモス^{ダイモス}が加わり、いよいよ宿敵カコースの待つ地域へ…。

今までよりグーンと広いマップになり、町の数も4つと増えた。そのせいかあちこちでやる^やることがあり、行ったり来たり忙しいぞ。

▶この章でもさまざまな人と知り合うことになる。



ダイモスの恩人の村長も登場。アリオスはどこでも有名だ。

◆橋が壊れて向こう岸に渡れない



▲なんて言っているんだ〜？

最初の難関がこの橋。直る気配はいつにもないし…。
発明家クリフの言葉を解読できればいいんだけどね。

◆王様に会うにはどうしたらいいのか…？

王様は何回お城に行っても病氣とかで会うことができない。なんかうさんくさいんだけど、これ以上お城にいてもしょうがない。また情報を集めるべく、今まで行った町などをまわってみよう。

▶王様が病気になるのは恒例らしいぞ。



▶この人はお后様。どっかであつた…？



物語もいよいよ本編へ突入してきたぞ！
ここでは、空に黒い光が現れてからというものの、魔法が一切使えなくなったり、イエティが狂暴化したりと、数々の異常が起きていたのだった。



▶魔法使いのビュラーとはここで出会う。

第3章 異変・黒い光

◆秘密基地の場所はどこに？

イエティと一緒に遊んでいた村の子供たちが行方不明になった。どうやら秘密基地にいらしいのだが、その場所は誰も知らない。

ここは、その子供たちの家や家族をあたってみるしかないさうだね。



▲イエティの村は山の奥深くにあるんだ。



▶手がかりは見つかったが、この文は一体…？

◆プリズム氷洞の扉を開けるカギは？

閉ざされた扉を開けるカギは、どうやら氷洞の上に並ぶ石のスイッチにあるらしいぞ。これとそっくりな配置のものはなかったかな？



◀スイッチは全部で12個。間違つて押すと遠くに飛ばされちゃうぞ。

道具屋LIST

この地区にはな〜んと！ 道具屋が2つもあるのだ。ビスキオとイエティの村だぞ。

名 称	種類	効果	金 額
ロングソード	武器	+ 82	600G
ピュアブレード	武器	+165	1300G
リングメイル	防具	+ 40	810G
スケイルアーマー	防具	+ 76	1500G
リストガーダー	防具	+ 12	400G
スモールシールド	防具	+ 19	700G
ミドルシールド	防具	+ 43	1400G
プロテア	アイテム	—	100G

こっちはイエティの村の道具屋。

名 称	種類	効果	金 額
バラッシュ	武器	+361	2400G
ラージシールド	防具	+ 85	3000G
アワーグラス	アイテム	—	100G

第4章 伝説・湖の邪神

湖に囲まれたこの地区では、原因不明の眠り病が発生していた。村人の話だと女神トゥーンへの信仰が足りないために起こった、たたりとのことだけど何かあやしいぞ……。

◆ヘルガの家に入れない

祈禱師ヘルガの家は、“祈禱中”との看板が出ていて入れない。ここで、村人から聞いたヘルガのお告げを思い出してみよう。

◆ねむり病を治すには……？

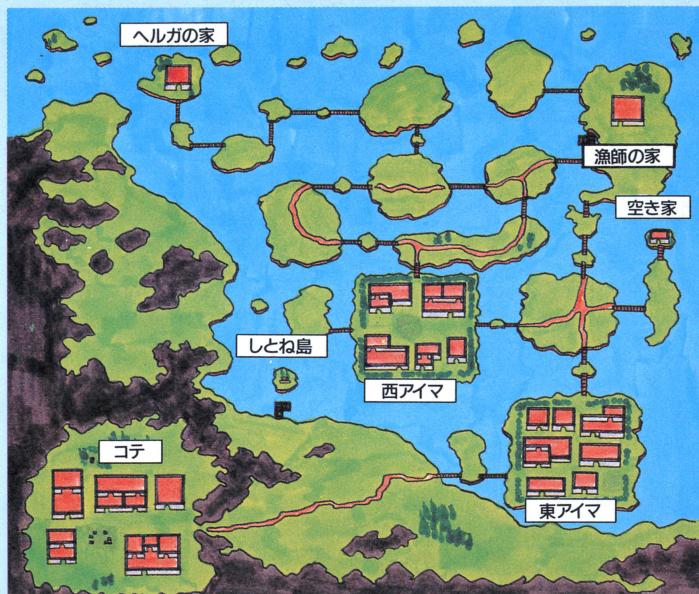


師も病気に！
ミューラー医

アリオスたちの心強い味方、東アイマの医師ミューラーに相談したところ、やはり眠り病は単なる病気ではないことが判明する。…が、その後ミューラーまで眠り病にかかってしまう。こうなったら徹底的に情報収集する必要があるぞ。ヘルガにも会いに行こう。

◀この土地の人々は、妙に信仰深い。うさくさいなあ。

◀このお告げがヒントなのだ。ニワトリを鳴かすって……？



道具屋LIST

この道具屋はコテにある。ここまてくると武具も強力になってくるよね。

名称	種類	効果	金額
バラッシュ	武器	+361	2400G
ブロードソード	武器	+630	5300G
バンデットアーマー	防具	+140	3000G
ラメラアーマー	防具	+280	5800G

名称	種類	効果	金額
ラージシールド	防具	+85	3000G
ターゲットシールド	防具	+165	4300G
プロテア	アイテム	—	100G
アワーグラス	アイテム	—	100G

第5章 悪夢・幻惑の洞窟

いよいよ王都の隣の地区に着いたアリオス一行は、ここでまたリュコスと合流する。この地区は洞窟が多くて謎もかなり難しくなっている。土砂崩れが起こっていて進めない道もあるんだ。

◆幻惑の洞窟の扉を開けるには？

この謎ははっきり言ってめちゃ難しい！ 少ないヒントの中でも重要なのはダイモスの話。再会したダイモスの話をじっくり聞いて、よく考えてみるべし。



▼一体どれをどうすればいいのか……？

▲一回はダイモスと別れることになる。

◆解毒剤はどこに？

やっとの思いで伯爵に会ったものの、モンスターにやられて病の床。ここで解毒剤が必要になるんだけど、一体そんなものどこにあるの？ とりあえず、ここは知識の豊富そうな人(笑)に聞くのが一番。ともかく一回カトゼスに戻ってみよう。



▲何とかして助けてあげたいよね。

◀なんだかぶつそうな地区だ。リュコスはどこにいるのかな？



道具屋LIST

この道具屋はカトゼス港にある。ここまてくると装備もすいぶん整ってきたでしょ。

名称	種類	効果	金額
バスタードソード	武器	+1118	8800G
ラメラアーマー	防具	+280	5800G
チェインメイル	防具	+670	12000G
ヒーターシールド	防具	+390	9600G
ナイトシールド	防具	+630	16000G
プロテア	アイテム	—	100G
ウィング	アイテム	—	100G
アワーグラス	アイテム	—	100G

◀ここでもまた解毒剤の材料を探してあつちこつちをウロウロ。

第6章 聖地・パルティア神殿

ソフィア、そして

パルティア港

男人立入禁止! の神殿、パルティアへ向かえ!!

ヌースがエナス賢者にアリオスに連れて行けといわれた場所、パルティア。ここには女神を奉るパルティア神殿がある。そして、クレーネの石の光も特別な修業もなしに魔法の力を使うことができるという少女、ソフィアが。



▲謎の少女、ソフィア。アリオスたちの来訪を予告していたというが……。

いつものように「風の門」の力でついた先はパルティアの港。町のシスターがアリオスたちを迎えてくれる。ところが、ここから先、神殿へは「伝説の風」(アリオス)以外の男は立入禁止とのこと。残念ながらダイモスたちは港でお留守番、ピュラーとアルゴス(なんと女の子なのだ!)の3人で、ソフィアが待つという神殿へ向かうことになる。途中の敵は、かなり強い奴がそろっているぞ!



▲アリオス以外はケガレ……。あまりといえばあまりな言いグサ。



◀魔法がなくなったおかげで、巡礼者は帰れない。



◀後半まで、ダイモスの結婚式(!!)が。

聖なる迷宮

神官プロスタが行き倒れに!! そして意外な人物との再会。

神殿へ行く途中、柵で作られた迷宮がある。奥に進んで行くとパルティアの神官、プロスタが行き倒れに!! 死んではいないものの、大変な重傷だ。なにか使命を持ってアリオスに会いに来たようなのだが……。とにかく、神殿になにかあったのは間違いない!



▼神殿がモンスターに襲われた!? ソフィアの身が危ないぞ!!



▲後半、ここでクロロスでお世話になったマチアと再会できる。



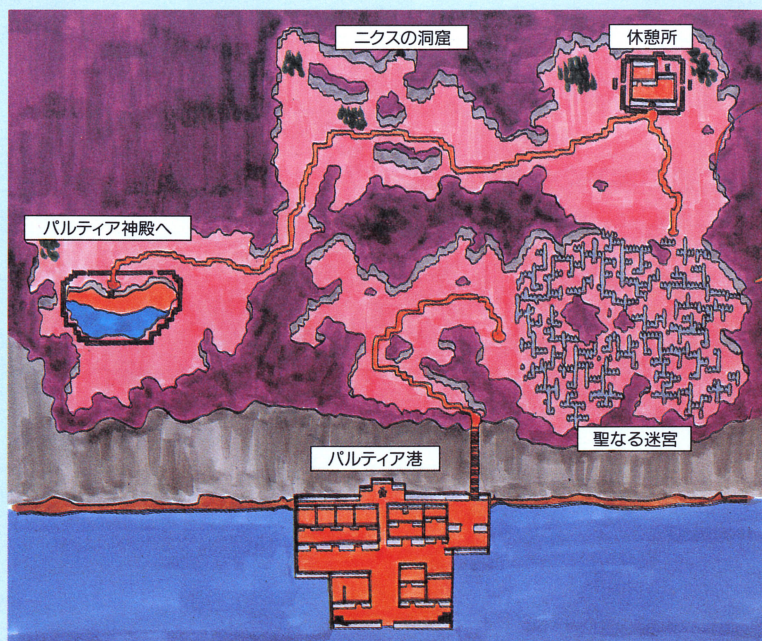
第6章 マップ&アイテムリスト

女神を崇拝する巡礼者たちにとって、聖地となっているのがこのパルティア。もっとも、巡礼に来ている人たちは魔法がなくなったおかげで故郷に帰れず随分困っているが……。さて、このパルティア自体はさほど大きくなく、マップもそれほど複雑ではない。聖なる迷宮以外はたいして苦労しないだろう。が、敵は強めの奴が揃っている。武器などもいいものが揃っているのだが、お値段高めなので買うのは苦労するかも知れない。それとボスステージは激ムズ!! 君の指先が試されるぞ!

道具屋LIST

かなり強い武器が揃っている。ただし、値段は高い。ゆっくり揃えよう。

名称	種類	効果	金額
ファルシオン	武器	?	21000G
シルバーブレード	武器	?	44000G
プレートアーマー	鎧	?	16000G
シルバーアーマー	鎧	?	36000G
シルバーシールド	盾	?	40000G
プロテア	アイテム	—	100G
ウイング	アイテム	—	1000G
アワーグラス	アイテム	—	100G



アイネアスとの運命の出会い!!

ハルティア神殿巡礼者用休憩所

誰もいないんだけど…!?

聖なる迷宮を抜け、北に進むとここに。巡礼者が休むための施設になっているようだが、残念ながら今は誰もここを使っているようだ。ちなみに中盤出会うことができるシスター・マチアは、ここを彼女が調べている、あることの研究所にしている。なにかあったら来てみるといいだろう。



▲最初は誰もいないけど…
おや? 怪しい本だなが…



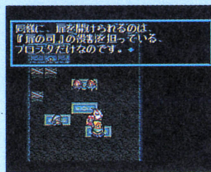
▲あるアイテムを手に入れるため、この暗号を解くこと。

ニクスの洞窟

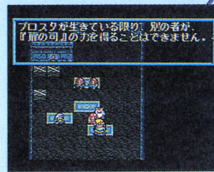
大神官ゼノビアの選択とは…!!



神殿を襲われた神官達が避難している場所。ここでは後半、神官プロスタの力をめぐって、あまりに非情な決断が選択されることに……!!



▲扉を開けるにはプロスタの力が必要。



▲しかし彼女が動けない今、扉を開けるためには……。

▶メディア
ソフィアを守る神官騎士。何者かの強力な呪術に捕らわれている。



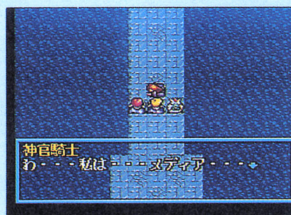
ハルティア神殿

中に入るのが大変!! なのだ。

プロスタが倒れたため、なかなか入ることができないこの神殿。なんとか中に入ると神官騎士メディア、運命の少女ソフィア、そして、邪竜を倒した英雄、アイネアスの御霊と会うことができる!



▲この女は誰!? 正体は君が確認してね。けっこう笑うぞ!



▲メディアが倒れている!! 彼女は、謎の男がここを襲ったというが…

▶アイネアスの墓所。アイネアスの試験が、アリオスを待つ。



▲墓の奥にはソフィアが!! そしてアイネアスの御霊が!!



▲ソフィア
謎の力に守護された少女。秘剣、ドラゴンスレイヤーの秘密を握っているらしいのだが……!?

ボスは「アレハンドラ」!!

ソフィアを助け、アイネアスの御霊からアリオスの使命を聞かされるとこの章のボス、アレハンドラとの戦いになる。はっきりいって、この章のアクションシーンはべらぼうに難しい!! プロテアは99個(!!)用意した方がいいだろう。あきらめずにガンバレよ!!



▲とにかく敵の攻撃力がハンパじゃない。1ダメージでプロテア5個なんてことも!



▲こいつがボス、アレハンドラ。強引でも、下に回り込んで速攻で倒すようにしたほうがいいだろう。

物語はこの後、ドラゴンスレイヤーをめぐる戦いに——!

なんとかアレハンドラを倒すと、ソフィアから、神殿を襲ったのは謎の男だと聞かされる。男はかつてアイネアスが邪竜を封印するさいに使った聖剣・ドラゴンスレイヤーのことについて、ソフィアに質問してきたらしい。

女神の力によって「伝説の風」(アリオス)以外は侵入不可能なはずの神殿に、その男はどうやって侵入したのか? そして、なぜ男はドラゴンスレイヤーについて質問したのか?



第7章 聖剣・ドラゴンスレイヤー

▼けっこう難しい、大変な章だ。がんばってこう!!



物語はこの後、ドラゴンスレイヤーをめぐる戦いになっていく。謎の男は、ソフィアにサラダの峯にある邪竜の骨からドラゴンスレイヤーを抜く方法を聞いたらしい。その情報も気になるが、とりあえず今は賢者エナスの待つギムノス



ここギムノスは通称で、イシュタリア中から罪人が送られては銀を搾られています。



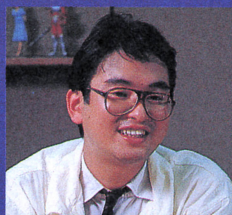
へ。そこは政治犯の流刑地として使われる、肌寒い土地。そして、肝心のエナスは、倒すべき敵がいる…。と置き手紙を残し、サラダへと旅立っていた。倒すべき敵とは、一体!

いよいよ2月18日発売!! 絶対に買い逃すなよ!!



日本ファルコムに聞く、「風の伝説ザナドゥ」の魅力

今まで長い間にわたって紹介してきた「風の伝説ザナドゥ」。このゲームの持つ面白さが、みんなには伝わったろうか? 残念ながら最後の紹介になってしまう今月は、今まで



▲日本ファルコム企画業務部、中原嘉伸氏。

のまとめという意味もあって日本ファルコム、中原氏にお話を伺った。

——ザナドゥ開発のきっかけは?

中原: 今まではパソコンゲームの開発が主だったわけですが、ハドソンさんからの誘いもあってPCでやることになりました。実はこのゲーム、企画段階ではRPGではなかったんですよ、ただ開発を続けるうちにPCはRPGに向けたマシンであることが分かり、今のザナドゥになりました。

——家庭用ソフトを作るといって、特に気を使われたところなどは?

中原: 特にありませんが、文字を読みやすくするなど、細かい部分で気持ちよく遊

べるように配慮してあります。

——ズバリ、ザナドゥの魅力は?

中原: 練りこまれたシナリオ、斬新なシステムなどたくさんありますが、やはり操作性のよさをあげたいと思います。移動スピードも早いですし、読み込み時間も極力減らしてあります。

——最後に、これから遊ぶ人に一言。

中原: 発売まで本当にお待たせしました。いよいよ18日に発売です。お待たせしましたが、その分期待は絶望に裏切りません。おもいっきりお楽しみ下さい!

——今までありがとうございました。

まんつう
バカがいた。のべ5万通のハガキがきた。う
そぴょ〜ん。ただ、ごまんときたただけだった。
かれ あい か どうこく さいしゅうかい
彼は相変わらずバカだった。慟哭の最終回！



憩いの コピー館 最終回



●福島県／桜桃次郎

♪サンフラン・イスIVのチャイナタウン〜

エビイチ「はいもんだな」

てらも〜「はいっすね」

エビイチ「注文してから30秒とかかかないんだもん」

てらも〜「あ、ほく牛丼大盛りね。ホント、ほくたちの原稿とは大違いっすよね」

●高知県／電P買おうN・I

興奮サル危険（風雲カビ伝）

エビイチ（以下、バカ）「それにしても、思い起こせば忘れもしない……えーと、いつだったっけ？」

てらも〜（以下、アホ）「スペシャルの第1号が'89年の6月からですよ。ほくはまだ高校生だった。付録にへんな下敷きがついてて驚いて……」

バカ「違うよ。おとといだったけ？ 夜食に夜泣きそば食ったのは」

アホ「…………」

●岐阜県／三井生命

ジュぶは磐田

バカ「なんだよ。ほら遠慮しないで、もっとしょうが食べよ」

●熊本県／流閃

不倫せず見てるわ

（プリンセスミネルバ）

バカ「長かったような短かったような……」

アホ「5年間ですもんね」

バカ「つい、きのうのこのような気がする」

アホ「ほんとっすよね」

バカ「きのう道ばたで見たミズのことだよ」

●東京都／KOJIN吉田

叔父だ、僕とエステ（ゴジラ爆闘烈伝）

アホ「ひとくちに5年間っていうけど、生まれたばかりの赤ちゃんなら5才ですよ」

バカ「小学5年生なら高校生か」

アホ「そいで18才の女子高生なら……」

バカ「……なら？」

アホ「もう子ども生んでいるかもしれない」
バカ「ほくは何してたかな？ ダジャレ考えながら原稿を書いて、徹夜して、きつと何か夜食を食ってた……う〜ん」

●奈良県／両津勘吉

変わらず（YAWARA! 2）

●大分県／ミネターX

ゲーム・オン！読んだ？

（ゲート・オブ・サンダー）

アホ「そしてまた、生まれた子どもがゲーム・オン！の読者ページを読む……。う〜ん 魔神転生をかんじるなあ」

バカ「それって起死回生じゃないのか？ 人間がカメや虫に生まれ変わることだろ」

●愛知県／林英伸

ソウルも夏（ソル：モナーージュ）

アホ「それにしても、もの悲しいですよ」

バカ「え、トウガラシ？ どんどん食えよ」

●神奈川県／ヨッシー石井

さわんないで（3×3 EYES）

バカ・アホ「しかし、オレたちって、いつも仕事しないで、めしばっか食ってるよな……ゲヘヘ、でヘヘ」

ミルクセーキ
ビールと
缶ジュース
（K.O世紀ビースト三銃士）

▲神奈川県／カールスモンキー
石井 酒屋の看板みいだな。

お前らおんなラゴン
（エメラルドドラゴン）

▲東京都／AAA ラゴンの絵
がかわいいから採用しちゃった。

猫。痔よ

▲静岡県／ラヴ岩崎恭子 痔ろ
う伝説スペシャル？

吐息もリアル！

▲兵庫県／芥子 ばぶはぶ……
あ、これはハナ息だった。

♪スイスイスーダラタ
ストライダー
スイスイスイハ

by
植木博（スーダラタ）

▲愛知県／ラヴ牧瀬里穂 おい
らも、いつだってスチャカよ。



とーきょーどーも Tokyo・Domo

あなたと私の心の交流の場 (大ウソ)

最近ゲームのしすぎで目が悪くなってしまった。目のために、今持っているDOOR-Rは捨ててしまった方がいいのでしょうか？ (兵庫県/藤田なおひろ)

視力というのは、普通一度悪くなるともう回復しないらしい。みんな、自だけは大切に、視力が低下しないように死力をつくせ!! ナンチテ。…さて、質問の件が一説によるとゲームはあまり視力に影響しないらしい。つまりゲームくらいいくらやって、自じゃねーよ!! というわけである。…ハズした? それでもTV画面から1メートル以上は離れて、1〜2時間おきに休むようにしたほうが君自身のためだぞ。

男の汗には「ほれ薬」になるフェロモンが含まれているそうですが、なぜか汗かきの僕はまったくモテません。どうしてなのでしょう? (大阪府/魔神PIP)

フェロモンの分泌量は人によってかなり違うのだ。きっとPIPくんは汗をかいていても人より分泌量が少ないんじゃないかなあ? だが、だからといって悲観することはない! ようはフェロモンを多く出す…つまり今まで以上にいっぱい汗をかけばいいのだ!! これからは、女の子に会う前に10キロくらいのランニングをすまし、さらにスクワットを100回はこなし、さらにさらに腕立て伏せを50回はして、汗だくになって会うようにしよう。これで君はモテモテのはずさ! (大ウソ)

編集部にやさしい人はいますか? (東京都/AAA)

いい人…ね。…いや〜! もう、いい人ばかりだよ、この編集部は!! 僕がどんなに原稿遅らせたって(この原稿もね) ぜんぜん〜ん怒らないし、逆にやさしい言葉をかけてくれるんだ!! この前だって…。僕:「す、すみません。げ、原稿少し遅れそうなんすけど……」。某氏:「ア!? もう一度言うてみイ、コラ。ワレ少しでも遅れてみる、ケツから手エ突っこんで、奥歯ガタガタ言わすで、オイ」。ホント、いい人ばかり。ほかア幸せだよ…。

3Dステレオグラムって、こっちにスゴく挑戦的だし、ヘンな絵にしか見えない私には、なんだかダメされている気がする。

(福島県/桜桃太郎)

へ〜、桃太郎くんはステレオグラム見えななんだ。ほ〜そうなんだ。そうかあ、アレは見えないと、ぜんぜん面白くないからねえ。見えなないのかあ…。かわいそうにねえ、見るとホント、楽しんだけどねえ。でも見えなないじゃしょうがないわなア。そうか見「いーかげにしろ!!」ガフツ!! ひ、人が原稿書いているときに突然後ろから殴るのは誰だ!! あっ!? ステレオグラムの見られないYUGON!! 「テメ〜、人が殴っている最中に、なに説明的な原稿を書いてんだよ!」しょうがないでしょ、仕事してんだから。それよりなんだよ突然!? 「さっきからテメ、好きかって書きやがって! ゆるせねえ!!」ハハ〜ン、ステレオグラム見えなから、ひがんでんだね? やだね、ひがみは。「…ブツ殺ス!!」あっ、ヤメテ!! い、痛い。暴力反対!! わ、わかりました、ステレオグラムなんか見えたって全然いいことありません。だから許して〜!! 「許さん」アヒ〜!!

コラア!! いきなり終わってしまうとは何様のつもりだ!! 創刊号からずっと買いつけてきて、つき最近常連(?)になれたと思ったのに〜。ま、でも5年間ご苦労様でした。

(奈良県/両津勘吉)

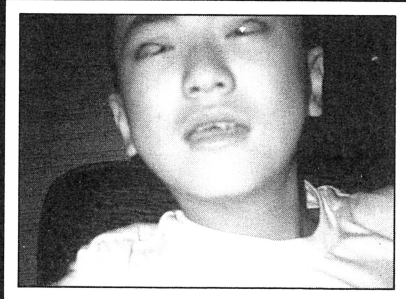
ひ〜、殴らないで!! …あ、それはもう終わったのか。で、同様のハガキはみなさんからいっぱい頂いた。思えばもう5年以上続いた当コーナー、そして月Pもいよいよ今月で見納め、作り納めだ。今までのこの本を読んでくれたみなさま、特にこのコーナーに投稿してくれたみんな、本当にありがとう。みんなのおかげでこのコーナーは作れたし、続けられた。今月でそれが最後なのは寂しい限りだけど、始まりがあれば終りがある。ってことで。

月Pが休刊になったら、編集部のみなさんは失業? (埼玉県/ラヴ西田ひかる)

…そうなんです。いったい明日からどうやって飯食っていいんでしょう? 誰か僕ら雇いませんか? なんて、本当は全員そのままゲーム・オン!に移るのだ。かくいう僕も、むこうの読者コーナー「芸門」を担当する。ってなわけでゲーム・オン!で会おう!!



みなさまに大好評だった(笑) 街の遊撃写もいよいよ今月がラスト。フー、なんとか最後まで連載できたわい(爆笑)。…げっ、まだ字数余ってるよ…。しょうがない、歌でも歌うか。…と思ったけど、著作権高いからやめた(なんやそれ!!)。



▲北海道/スーパー毒丸 こ、恐いです。夜中に見ると少レイヤなものあります。



▲千葉県/安藤充謙 ギャハハ、わざわざ尋ねるってのがおかしいよな! (某VOW風)

チュンリーは 春麗派

『テヘへ、やっぱり相手を倒すと「殺ったあ〜」と愛らしくしゃべる、春麗のほうがわいいてグスよ…』

(本紙/テラモト)

★……テラモト、それは激しくちげーぞ……。
『春麗は露出度が低いわりにとっても色っぽい。そこがいい!!』(京都府/レシッピな狂市)
『餓狼スベの舞は強すぎる!! 何度俺のビリーが殺されたことか……。よって、春麗の勝ち! なんといいとも元祖だし』(奈良県/岡津勘吉)
『やっぱり中国娘でしょう!! 舞派の人、昨日までは春麗派だったんじゃないですか?』

(福島県/桜桃太郎)



▲宮城県/種和

しらぬいまいは 不知火舞派

『確かに春麗も魅力的だが、センス(扇子)ないね』

(佐賀県/ガマ)

★ガマくん、それウマすぎ!

『舞の海のファンだから、不知火舞の勝ち』

(愛知県/左馬九朗義経)

『日本一い〜ブルルン。やっぱり乳の揺れ具合でしょう! 違いますかね!』

(神奈川県/愛の斬影拳)

『舞のほうか露出度高いし、なんとってムササビの舞(乳アタック)という鼻血ブーな技を持っているのがいい』

(千葉県/安藤充謙)

★正直な男よのお……。



東京都/きゅう太郎

究極の対決!

今月の対決: 春麗VS不知火舞

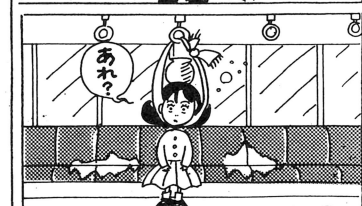
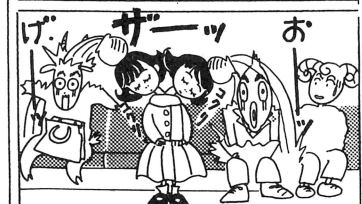
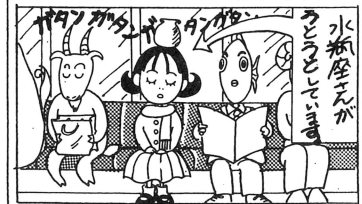
今月の決着!

意外や意外!? 圧倒的な差で舞派のほうが多かった。……みんな胸好きねえ〜。よって最後のVSとなった今月はナコルルの勝ち〜!! え? 違う!? いいじゃん、どうせ最後だし。ダメ? じゃ、舞の勝ちってことで。さすがは「日本一」って、とこなんでしょうかねえ?

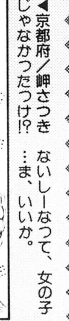
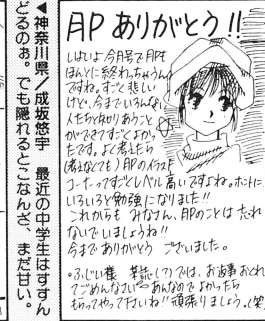
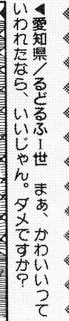
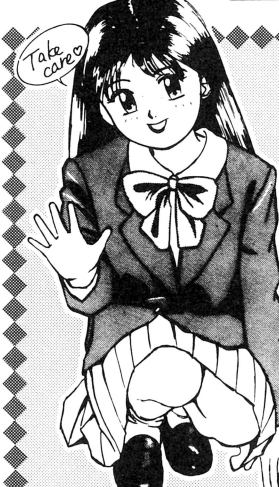
応募ハガキ総数 10通

応募ハガキ総数 46通

君は天然危険物♡聖ジズ:水栖座みずほうちゅー



女の子の秘密の花園だより♡





ストII屋根の下に...

『必殺! 旧システムカードで』
スーパーCD-ROMソフトが発
売される度に来る激烈技。いつもフライ級。
(ラブ牧瀬里穂)

『勇者再び!! 「あああ」』
2回自プレイなどでよく使われる名前。
(愛知県/プリプリ博士)

『お約束! 今年の風邪は...』
毎年、冬になるとニュースキャスターが言う
言葉。なぜか「本当にしつこい」風邪である
ことが多い。(愛知県/ラブ牧瀬里穂)

『いいねエ』
見えそうで見えないときに、ポツリとつぶや
く技。(愛知県/左馬九朗義経)

おさまつくんコーナー

●1月号P71レーザーアクティブの値段が1
万2800円になっていた。安いじゃん。
(山口県/透明人間)

●1月号P14~16のパワーグローブは、スー
ファミ用ではなくファミコン用だ!!
(千葉県/山崎大すけ)

●2月号P108、「信長の野望全国版」の値段
が違うぞ! 8800だろ!! それとP138!
YAIBAのAがさかさになっているぞ!!
(大分県/ミネターX)

★YAIBAはあれで正しいんだよ〜。

●リボボタンDのおちさん2人は、いつかは
死ぬと思う。(大分県/たっさん)

●我が校の某古典教師は、自分のことを息子
に「父上」と呼ばせている。
(愛知県/左馬九朗義経)

●うちの冷蔵庫は、上に入れても下に入れて
も凍る。(愛知県/金の鯨屋)

★うちは上に入れても解ける。

●友達のは、ストーブで手を温めると焼肉
の匂いがすると書いて喜ぶ。
(福島県/忍者にで蔵)

GAME-CHRONICLE

ゲーム年代記

ファージアスの邪皇帝



▲ヒューマン/93年8
月28日/7500円/スー
パーCD-ROM/RPG

すべてに丁寧
さと美しさを感じ
られる力作。
ビジュアルの美
しさは100点満
点と言っていい
し、細部まで手
を抜いていない。
例えば、民家、

城、ダンジョンによって描き分けられ
ている細かさ!! マテルの成長も普通の
レベルアップにはない楽しさがある。
それに変に小細工していないから、操
作性がよく、すぐに感情移入できるの
もバッチグー!! RPG初心者にも自
信をもっておすすめできる1本だ。

大阪府/ラヴ久川綾
今までここで紹介してきたソフトは、
どれも傑作ぞろい!! 遊んでみてね。

愛ある限り

いつまでも...

【 AI 】

のデュエット
まんがで
WINK

光陰矢のごとし、学成りがたし。
この言葉を訳すると、行員(銀行員)
は矢みたいにイヤで、学成田餓死、
つまり学君は成田で飢え死ぬ。と
いう意味である。ようするに、学
君は銀行員になってはいけない、と
いう教である。んなわきゃない。

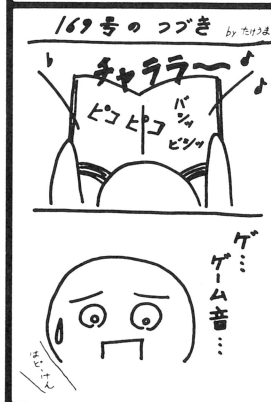
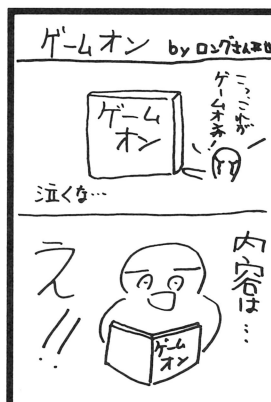
まんが162号

まんが169号

まんが171号



▲埼玉県/上田涼風 手にウソをつけてしまった
テリ。これがホントの禁じ手ってやつですかあ?
▲愛知県/天下人 そりや、誰だつてこんなやつと
は戦いたくないよなあ。ウン。なんちで。



▲石川県/ロンファン 11世 ゲーム・オンを見て
驚愕する少年。いったい何を見たのか!?
▲岐阜県/たけうま ゲーム・オン:ゲーム音。
でもこんな本もけっこう面白いかな。



▲大阪府/タック シジイ渾身の激闘。よけいなも
の()もついているが、舞に通じるのか!?
▲東京都/ヒサヤ大黒堂 おう、その男としてコメ
ントしづらい内容だな...ってなんのこつちや。



悲劇カンゲキ!

●月Pが、なくなる…。(神奈川県／カールスモーキー石井)

悲劇サイコー!

●若ハゲ防止のために海藻類をたくさん食べているが、他の部分の

毛が濃くなっていくばかりである。
(千葉県／安藤充謙)
●冬服を出した。服の間に去年行方不明になったハムスターが、ひからびていたよ。

(愛知県／金の鯨屋)
●不況の影響は、お年玉にも現れた…。
(三重県／劉備玄德)
●盲腸でホニャラカの毛を剃るとき、不覚にも反応してしまった。
(愛知県／上杉コーヒー)
●結局、粗品は変わらなかった…。
(愛知県／ラブ牧瀬里穂)



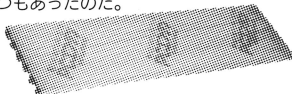
ニンジン倶楽部最大の謎 豪華な粗品だ!!

ニンジン倶楽部連載開始らしいの謎、「豪華な粗品」。今までまったく明かされることのなかったこの粗品の正体を、ついに、超!爆!激!轟!臥!斬!…ハアハア、とにかく大後悔…もとい大公開してしまおう!! おしゃかさまも欲しかったと噂されるその正体は、スーパーデリシャス!ワンダフ

ル!プリティー!グレート!ダイナマイト!…ゼイゼイ、とにかく早い話、メモ帳だ。多分原価10円くらいだと思われる。んん~デリシヤス!! トレビ…ゲホゲホ…まあ、そんなわけだ。まさにプレミアとしかいいようのないこの豪華な粗品、持っている君は、いや~この幸せ者~!

昔はこんなもの

昔はこんなえんぴつもあったのだ。



でも今月は本当に豪華

ちなみに、今月の採用者には、月P特製CDホルダーをプレゼント!
こりや豪華!



んな奴あいね~よ。プロデューサー列伝

『友人Mは自分のヌード写真をアニキな雑誌に投稿してマンマと5千円の賞金を獲得したが、なぜか生活指導の教師に発見された』

(三重県／腐爛したい)

『「ドラキュラX」のマリアのひみつには、とてもあぶないビジュアルが入っていると信じていたのに…』

(岐阜県／三井生命)

『弟にアンテナをつけてRPGグランプリに出場しようとしたら、係の人に締め出された』

(福島県／桜桃太郎)

『父は「切傷にはアロンアルファ」と言って、本当にアロンアルファを傷口にぬります』

(大阪府／女郎花)

まんが173号



まんが176号



▲東京都／A・O 倒れた阿国の前に現れた、黒いジャツフ。なんかめっちゃくちゃなマンガだな、コレ。いんです。いつものことながら、分かるかなア? ▲東京都／みのがめ さすがに濃いです。かなりの濃

か? 謎をはらみつ後編へ!! (大げさ) ▲神奈川県／篠原仁 これのどこがなんまネタなのそりや!! ま、面白いいから!! ▲島根県／ギロチンマン ……ほんとになんじや

これが最後だ! カルトマンガ小物集!!



▲神奈川県／光圀



▲大阪府／たがわひろたけ



▲北海道／あんざん



▲沖縄県／あつくすばとら一

▲まんが137号のつづき。当時その内容から、やむをえず没にしていた作品なのだ。 ▲ルインバな作品。なんかフオローがつきそうにないので笑没にした作品。



カフェロワイヤル賞

▲神奈川県/北条拓也さん 「あかるくさなら」って感じでは、今回一番のイラスト/バックのサクラもいい感じ。 3 COCK



▲千葉県/ねお蔵江華さん 今回採用で10 COCK獲得/2人目の色紙取得者です/おめでとう! 1 COCK



▲埼玉県/火神雷斗さん あいかわらすうまい/ところでコレ、異と、テリ...だね? 1 COCK



▲神奈川県/源の17号さん 色紙、2月ごろにはどくようにするからもうちょっとまてね。

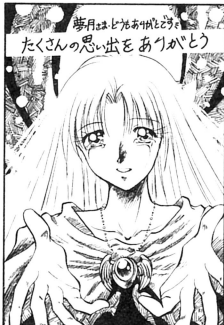


みなさん長い間本当に...
三々代表して...
4年間のコーナーを見て来て一番強く感じた事を話させてねん!



それは一言でいって...
「誰が上手くなるかわからない」って事なの!まるで単純な事の様だけど...よく「将来性のある絵」とかいふ言い方をすると、それはそんな物ないと思う!

またね!!



▲福岡県/翠雲純さん 源のフィナーレですね。この一冊には強いス/あつ/本ありがとね。1 COCK



▲神奈川県/露田直見さん 繊細でまてまてね/すでに点数は無意味だけど、とりあえず...1 COCK



▲千葉県/そめかさん そめかさんの「ガキ」の落書き、もう読めないかと思うとさあいつ。1 COCK

ピーコック

読者のみなさんはもちろん、見田先生も、本当にありがとうございます/またチャンスがあったら、一緒にお仕事しましょう/ 増田



▲宮崎県/権和さん この迫力こそ権和さんの魅力/すこく好きなタイプの絵だっ!



▲神奈川県/タイン満れたさん 赤すぎ/はだしてタインを何人知ってるか?好きだったけど...



▲愛知県/遊佐ますみさん そこまで書かれたってんな?とりあえず受験ガンバってね!



▲香川県/MS紗亜雅さん 日に日に上手になってくね/いつも沢山のイラストありがとね。



▲大阪府/マルチリンクさん いつも本当にていねいなイラスト、ありがと/印刷でぶれないか?ちよつと心配っす。3 COCK

ロイヤルミルクティー賞



▲福岡県/安積達生さん シャープなペンタッチが魅力的/今回採用で最後の色紙取得者に決定です。おめでとう!! 3 COCK

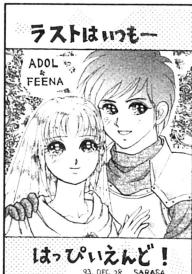
カフェプリンノ賞



▲岡山県/生子もサヨナラEXさん PNの由来わからずじまい。某誌の投稿もガンバってね。



▲愛知県/しのりんさん しんみりされるといっす/いつもかわいイラストありがとね。



▲北海道/一ノ瀬夢紗さん 一ノ瀬さんのホノホノとした絵には、いつも心があわれます。



▲東京都/龍牙翔さん 元気で明るいおかわれイラスト/龍牙さんも受験がんばってね!!



●見田の思い出メッセージ●

絵を描く人には成長期がある様に思います。ガムシャラに上手になりたいとがんばる時です。それを過ぎて自分の絵に満足してくると成長は止まります。「満足」を失うのが怖くなるんです。怖がらずにまたガムシャラになるのも面白いと思いますよ/向上心がある限り何度でも成長期は来ます。みんな...がんばってね!!

★見田先生の色紙プレゼント//の当選者は、「MS-17さん」「ねお蔵江華さん」「安積達生さん」の3人に決定しました。おめでとう!! 賞品の発送は2月下旬の予定です。

73

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう

AⅢ マップ&THE ATLAS UMA コンテスト 優秀作品結果大発表!!

本紙10月号、そして12月号で募集した「AⅢ マップコンテスト」&「アトラスUMA【未確認動物】コンテスト」にたくさんの応募ありがとう!! 力作がいっぱい集まって選考はタイヘンだったけど、その結果をいよいよ発表するぞ! 君の応募作は入っているかな?

[AⅢ マップコンテスト]

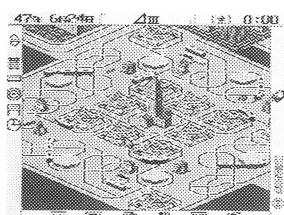
優勝は宮川くんに決定!!

大変な応募にもかかわらず、本当に力作がいっぱい集まったこの部門。応募してくれたみんな、ご苦労様でした。中にはビデオではなくメモリベースでの応募の人もいたけど(実は応募の半分はメモリベースだったのだ)、この際だからそれでもOKということにしました。

集まった作品の全体的な特徴は、わりと正直(?)な開発を行っている人が多かったこと。そのせいか奇抜さには欠けたけど、レベルの高い作品が多かったのだ。中には担当者ビックリするほどのものも!!

注目の優勝者は千葉県、宮川くん。「ベイエリア」という比較的難しいマップを使いながらも、かなりの成長度。そして、なんといっても列車運用のテクニックがハンパじゃない! ありとあらゆるテクニックが使われていて、これには担当者も唖然。勉強になりました。ありがとうございます(笑)。

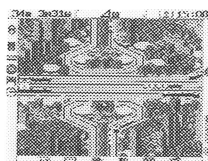
準優勝は岩手県、佐々木くん。マップは「未来都市計画」。長い間やりこんだだけはあって都市もかなり成長。そして、ユニークな配置のなされたビルが高い評価を受けた。



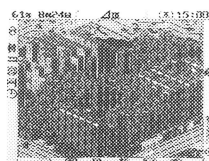
▲優勝者、宮川くんのマップ。この場所の列車運用はナミじゃない!!

他にもすごい街がいっぱい!!

これ以外にも多くの傑作が!! 飯塚賞に輝いた伊藤くんは生まれ育った北海道をテーマにした大通りがお見事。島崎賞の畠山くんは、上下対象に作られた都市が楽しくもスゴイ!!



▲上下対象に作られた畠山くんのマップ。



▲計画的に作られたビルが美しい佐々木くんのマップ。

優勝

宮川郁夫(千葉県)
とにかくお見事!! 賞品はファイティングステック+アトラス。

準優勝

佐々木勝志(岩手県)
賞品はファイティングステック+アトラス。もらって下さいね。

飯塚賞

伊藤哲(奈良県)
2通も応募ありがとう!! 賞品は犬の缶パンク!!

島崎賞

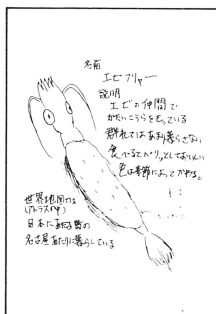
畠山浩幸(神奈川県)
今度は街をもっと成長させてね! 賞品はAⅢオリジナルテレカ!!

[アトラスUMA(未確認動物)コンテスト]

アトラスUMAコンテストにも、思わず笑っちゃうような作品から真面目な作品まで、とにかくいっぱい応募があった。みんな、ありがとう!!

まだゲームが発売されていないこともあって、作品は全体的に真面目(?)なものが多かった。んがしかし、最優秀賞に輝いた「エビフリヤー」など爆笑モノも。

おっと、肝心の「THE ATLAS」はいよいよ3月4日発売。AⅢ同様慣れるまで難しいゲームだけど、絶対に面白いゲームだからみんな一度は遊んでみよう!!



▲最優秀賞に輝いた千葉県、青木くんのエビフリヤー。



▲デザインがきれいな大阪府、江口くんの作品。

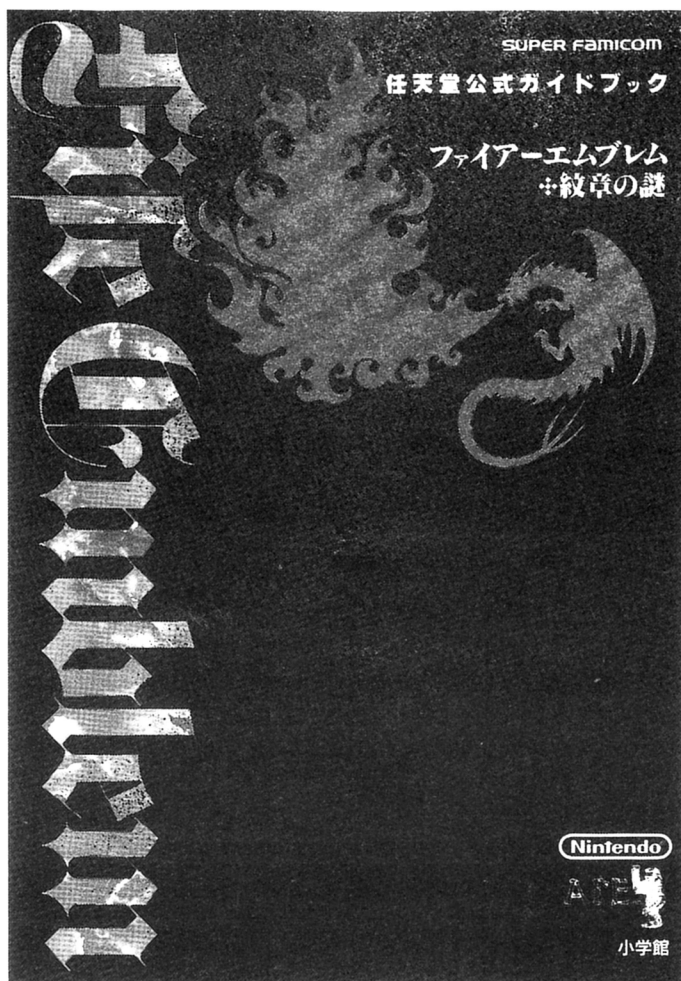
最優秀賞

青木徳久(愛知県)
名前の勢いに負けました。賞品はファイティングステックマルチ。

優秀賞

10名の優秀賞は、大阪府/江口大志くん。兵庫県/小畑孝宣くん。島根県/河原猛之くん。福岡県/鈴木邦彦くん。宮城県/戸ヶ崎隆くん。

茨城県/長谷川良幸くん。岐阜県/亀田賢一くん。広島県/竹口哲馬くん。岡山県/井上草くん。埼玉県/浜田博史くん。
おめでとう!! 賞品は月Pオリジナルグッズ!! 大切にってね!!



任天堂公式ガイドブック ファイアー エムブレム

～紋章の謎 もんしょうのなぞ

仲間を一人も失わない 最良のエンディング手引書

あの『ファイアーエムブレム』がスーパーファミコンになって帰ってくる。FC版のリメイク20ステージと、新作シナリオ24ステージの計44ステージが、24メガの大容量にオールインワン！ 久々に知力を総動員する本格派シミュレーションRPGだ。公式ガイドブックでは全マップを詳細に解説、全員を仲間にし、ひとりも死なない最良のエンディングに君を導くぞ。入手アイテム一覧や、秘密の店リストなど、データも大充実で必読の1冊！

大好評発売中／980円(税込)

スーパーファミコン公式ガイドブック

テトリス 武闘外伝

裏技独占公開!!
ドラゴン&グランプリ
操作法

波に戦えろ!
TETRIS
OFFICIAL GUIDE BOOK

好評発売中
880円(税込)

あの「テトリス」が、さらにこんなにもおもしろくなるなんて、誰が想像しただろうか？ 8人のキャラクターがそれぞれ4つずつ持つ「必殺技」の使い方で、勝負のゆくえはまったく違ってくる。一つのキャラクターでエンディングを見ても、また別のキャラクターでプレイしたくなる…。8人ともクリアしてしまったら、次は難度を上げて…と、まさに無限の楽しみ。本書では、全キャラクターの必殺技の使い方はもちろん、どこにも載っていない、ボスキャラ操作かくしコマンドまでもを収録した。

スーパーファミコン公式ガイドブック

ソルステイス2

飯田真佐史
著
全ダンジョン
立体マップ
つき

やべから読むか?
読んでから読むか?

好評発売中
1300円(税込)

元祖「立体ななめ3Dダンジョン。ゲーム第2弾を、徹底解析。全450以上もの部屋で敵を倒し、謎を解き、飛びはねる超ハードアクション。疑似3Dの視点をたくみに利用した数々のワナや錯覚をC、Gを駆使して完全解明。マニアのみならず、この種のゲームの初心者にも読みやすく、良質なゲームの真髄をつきつめた、プレイヤーのための必携ハンドブック!!

スーパーファミコン公式ガイドブック

魔神転生

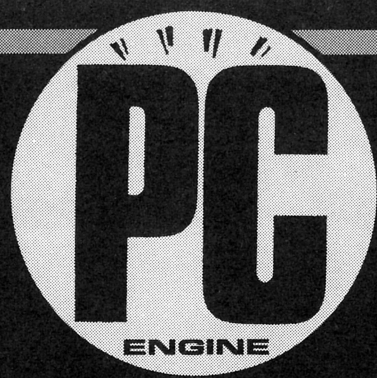
まじん てんせい

悪魔合体表&
悪魔相性リスト
つき

2月10日発売
980円(税込)

「悪魔に話しかけて味方にする」「悪魔を合体させて、より強力な悪魔を作り上げる」——あの人気ソフト「メカ転」のシステムをそのまま受けついで、話題のシミュレーションゲーム、「魔神転生」の攻略になくはならない強い味方だ。「悪魔合体表」「悪魔相性リスト」を使って、自分だけの最強ユニットを作り上げよう。攻略ルートはもちろん、ちょっぴりオタクな悪魔の情報もたっぷり入って、エンディングを見た後も楽しめることうけあいだ。ビギナーから超マニアまで、必読の本だ！

★ゲームボーイ大ヒットソフト「ワリオランド」の完全攻略本
任天堂公式ガイドブック ワリオランド 2月下旬発売予定



MEDIA PRESS

特集:ゲーム機に使えるオーディオ機器

モノラル音声でゲームを遊んでいると「ゲームをもっとリアルな音で楽しみたい!」と思うことってあるよね? そんなときは、ここで紹介するモノを使うと楽しさが倍増するぞ!

スピーカー

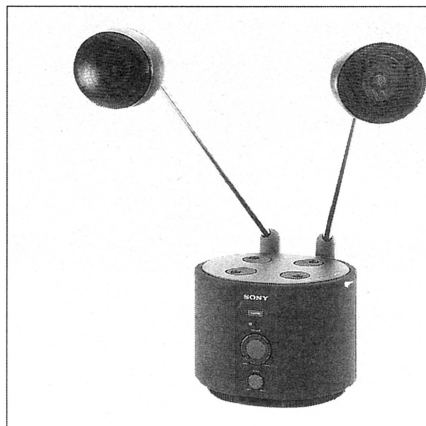
音の基本はスピーカーだ。テレビやヘッドホンステレオに接続して、気軽に「いい音」が楽しめるモノを紹介しよう。

SRS-N100

SONY

50000円(税別)

球面型のスピーカーを空中に浮かせたような、一見変わったデザインタイプのスピーカーシステム。左右のスピーカーは、水平方向に動かせ、音の広がりを自分の好みに調整できるぞ。



SP-A300

ビクター

22000円(税別)

電源、音量などの調整をすべて付属のワイヤレスリモコンで行うことが可能。

アンプ内蔵型の製品で、重低音を楽しむための「SUPER BASS回路」も搭載し、迫力あるゲームの効果音を楽しむことができる。

テレビやモニターに近づけても色ズレしない防磁タイプだから安心だ。



SRS-180

SONY

26000円(税別)

斬新なデザインが独創的な、アンプ内蔵型のスピーカーシステム。出力は、左右合計で30W。スピーカー上のでっぱりが余分な反響音を防ぎ、中高音域をクリアに再現。

ワイヤレスリモコンが付属していて、赤外線受光部があるSONY製品のCDプレイヤーを操作することができる。



AS-5

KENWOOD

11000円(税別)

文庫サイズのコンパクトなボディで、机や本棚、ゲームの横などに簡単にセッティングできる。出力は、3.5W+3.5Wのハイパワーだから迫力あるゲーム音が楽しめる。入力には2系統あり、ゲーム機とCDプレイヤーを同時に接続することも可能。その他、スーパーウーファー端子も装備している本格派だ!



コンセント

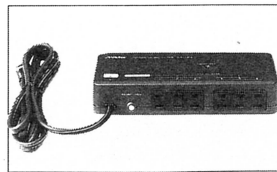
ゲーム機が増えて、コンセントの数が足りなくなった時、頼りになるアイテムだよ。

AA-NF6

ビクター

10000円(税別)

AV機器には、電源コードを伝わるノイズと空中を伝わるノイズの2通りがある。これらのノイズをなるべく出さないように設計されているのだ。ノイズが出ると、色のちらつきなどを起こすが、それを防ぐ効果があるのだ。スゴイ!



コードレスヘッドホン

RP-WH100

松下電器産業

25000円(税別)

ノイズに強い伝送方式を採用した製品。左右のボリュームを独立調整できる機能や別売のヘッドホン部を使って、一つの送信部で複数の人が同じ音を楽しむことができる機能を装備。



RP-WH80

松下電器産業

22000円(税別)

左右の音量のバランスを、自動的に調節する連動調整機能がついたスグレモノ。入力はヘッドホン、ライン入出力の2系統に対応しているから、ゲーム機に直接つなぐのも簡単だよ。



HP-W330S

ビクター

12500円(税別)

ヘッドホン端子とライン出力の2系統に、対応している。耳への圧迫を少なくするために、大型に作られているが、重量は155gと軽量なのだ。



大音量でゲームを楽しむ時は、ヘッドホンを使うと他の人に迷惑がからないぞ。コードレスなら、わずらわしさもないのだ!

MDR-IF610K

SONY

22000円(税別)

低音域を忠実に再生するから、たとえば爆発音や衝撃音などの迫力がスゴイ。頭にかけるときに、自動的にフィットするので、細かい調整が不要。耳が当たる部分は、パッドが入っていて、長時間かけていても、聴き疲れしにくいのだ。

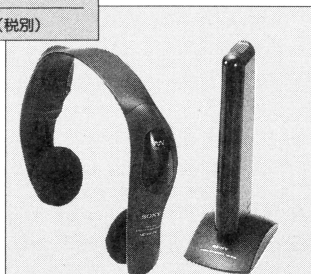


MDR-IF210K

SONY

11000円(税別)

約210gの軽量タイプのヘッドホンだ。耳元のスイッチで、ボリューム調整が可能だ。赤外線受光部(トランスミッター)とヘッドホン本体にそれぞれ、オートパワーオフ機能が付いているから、電源の切り忘れによる電池消耗を防いでくれるぞ。



HP-W700S

ビクター

22000円(税別)

好みに合わせて、低音の調整ができる「スーパーベーススイッチ」を搭載している。音質により低音の増強を調節すれば、重低音サウンドが楽しめるのだ。受信エリアをはずれた時に発生する大音量のノイズも、自動的に適度な音量に調整するぞ。



AVセレクター

1台のテレビにビデオデッキなどをたくさん繋ぐ時に便利なのが、AVセレクターだ。機種によって接続できる数が違うぞ。

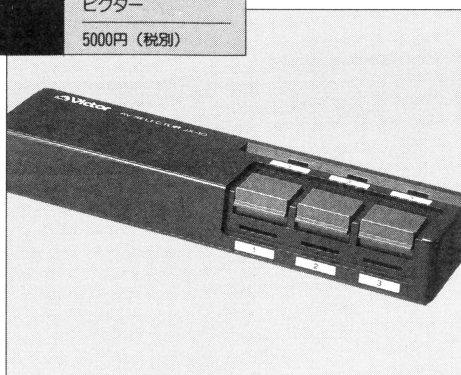
JX-10

ビクター

5000円(税別)

電源不要で、合計3系統の入力と1系統の出力が可能。前方からでも大面からでも操作できる「ピアノスイッチ」を採用。

ボディはコンパクトな設計で、わずかなスペースにも設置でき、固定用のマジックテープを入っている。さらに「ビデオ」「TVゲーム」などのラベルも付属している。

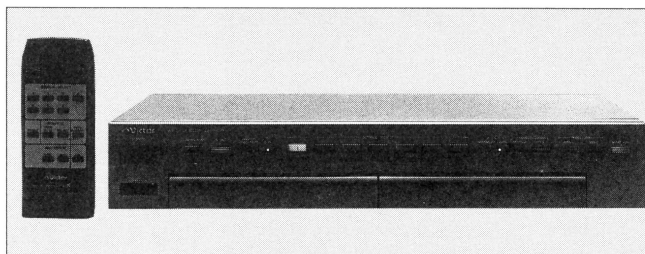


JX-S510

ビクター

58000円(税別)

入力7系統、出力4系統を装備した高性能セレクター。接続端子には、電導性の高い24金のメッキ加工をしている。付属のワイヤレスリモコンによる操作も可能。Sビデオ端子にも対応している。



『風の伝説ザナドゥ』発売記念! 2大(得)情報!!

情報1

秋葉原ラオックスでイベント開催!!



PCエンジンユーザー待望の『エム・ドラ』の発売がいよいよまってきたね。パソコン版でも、大ヒットを記録したゲームだけど、PCエンジン版でも大ヒットまちがいなし! この話題作をさらに盛り上げるために、発売直後に記念イベントを開催することが決定したぞ。2月18日から2月20日までに東京・秋

葉原「Laoxゲーム館」で、『風の伝説ザナドゥ』を買って入場券がもらえるので、ぜひイベントに参加してみよう。イベントは参加できるぞ!

今回の会場は、東京・秋葉原にある「Laox ザ・コンピュータ館イベント会場」。日時は、2月19日、20日の2日間だ。くわしい事はゲームを買った時に店員さんに聞いてみよう。

気になるイベントの内容は、ゲームに出演した人気声優さんたちの座談会や、サイン入り色紙のプレゼントなど盛りだくさん。もし、サイン色紙の抽選にもれたとしても、ゲームのオリジナルポスターや原画設定集の全員プレゼントなどがあるから、参加してソンはないぞ。

キミも超話題作のイベントに参加して、いっしょにゲーム人気を盛り上げていこうぜ!

情報2

ソフトを買った人全員に「ドアノブ・カード」プレゼント!

『風の伝説ザナドゥ』を買って、応募券がついている。この応募券を送ると、ドアノブにかけて楽しいオリジナルグッズが応募者全員に当たるのだ。

くわしくは、ソフトに同封されている応募要項と申し込み方法を読んでね。応募すれば必ずもらえるとは、超ラッキーだね。

▶キラキラとひかる特殊加工が施してあり、カッコいいプレートなのだ。



『ただいま勇者募集中!』キャラコン結果発表!



個性豊かなキャラクターと、フルアニメーションが楽しい『ただいま勇者募集中!』のキャラコンテストの結果発表をするぞ。

応募総数は1452通。応募してくれた人は、各キャラに思い入れが強く、ちょっと票が分かれてしまった。そんな中で、キャラコンの第1位は、348通の得票を受けた14番・黒騎士タイプ(人間)に決定。

なお、黒騎士タイプ(人間)に応募した人の中から、抽選で、50名にヒューマンオリジナルテレカをプレゼントだ。楽しみに待っててね!

(当選者発表等についてのお問い合わせに、月刊PCエンジン編集部は、一切応じることができませんので、あらかじめ御了承ください。)

GOODS

レーシングカート10

京商/26800円(税別)

実車のレーシングカートに限りなく近づけて作られたRCカーだ。排気量1.6ccのエンジンを搭載し、本格的な走行が楽しめるぞ。ドライバー人形もリアルさを追求してスゴイのだ。なんとステアリングを右に切れば、手と足が右に動くのだ。まさに、自分が乗っている感覚を味わいながら、操作できるぞ。



(キットにプロポは、ふくれません。)

キットは、組み立て式だが、初心者にも作れるから安心。操縦に慣れてくれば、チューニングを楽しむこともできるぞ。

ロックオンバズーカ

セガ/7200円(税別)

セガから発売されていた拳銃タイプの光線銃・ロックオンがバズーカタイプの大型光線銃になって新登場。今度の銃は、同時に複数の相手に光線を発射する「ハイパワーワイドショット」と55メートル以上の射程距離を誇る「ロングショット」の2つのモードを選ぶことができる。「ロックオン」シリーズは、セガ公認の登録チームが2000以上もあり、公認ルールを使った競技会が行われるほど盛り上がっているから、興味がある人は、行ってみると面白いかも!



CINEMA

ハードターゲット

ジョン・ウー監督
初のハリウッド映画!

「男たちの挽歌」シリーズでの、ストップモーションを多用した演出や往年の日本映画のパワーを感じさせるパワーで、香港ノワールというジャンルまで作ってしまったジョン・ウー監督のハリウッド進出の第1弾映画だ。

ストップモーションの多用や派手な銃撃戦などは、見事にジョン・ウーカラーを打ち出している。しかも、アメリカ映画ということで、ストーリー展開は、香港時代に比べると簡素なものになっているが、それがうまくかみ合い、アメリカの監督にも負けない娯楽作に仕上がっているのがスゴイぞ。

主演に、CMでも人気のアクションスター、ジョン＝クロード・



バン・ダムを起用。本作でも自慢の肉体とマーシャルアーツを披露。

父の行方を追って女弁護士ターシャは、ニューオリンズにやってくる。そこでチンピラに襲われているところをチャンスという男が現れ、助けてくれる。職のなかったチャンスは、彼女の父親探しを手伝うことになるが……。

(上映時間：1時間40分/全国東宝洋画系にて公開中)

トゥルー・ロマンス

過激なストーリーが
超カッコイイ!!

日本の任侠映画のファンで、新感覚のギャング映画『レザボア・ドッグス』を撮った注目の監督・クエンティン・タランティーノが脚本を手掛け、『トップ・ガン』のトニー・スコットが監督した、ちょっとアブナイ映画が登場した。

映画全体のトーンとセリフは、ハードボイルドしていて、とにかくカッコイイ。トニー・スコットの演出もスピード感があって、シナリオにうまくあっている画面から目が離せないぞ。

キャストに関しても、個性の強いキャラクターをそれぞれが持ち味を生かして演じている。主演には、若手演技派のクレスチャン・スレーターと姉も女優であるパトリシ

ア・アークエット。この2人に、ブラット・ピット、デニス・ホッパー、クリストファー・ウォーケンなど個性派が絡む。ストーリーは殺人を犯し、麻薬を手に入れた書店の店員と娼婦の逃避行をスリリングに描く。映画に刺激を求める人は必見の作品だ! (上映時間：2時間1分/全国松竹富士系にて公開中)



CD



ツインビーパラダイスVol.1

声優・國府田マリ子がパーソナリティをしているラジオ番組内のラジオドラマのCD化第1弾だ。

●キングレコード/2800円/発売中



究極戦隊ダダンダーン

話題のアクション格闘ゲームのCD。ゲーム中にも使用されている、子門真人が歌う主題歌を収録している。

●キングレコード/2800円/発売中



信長の野望・霸王伝/大航海時代II

光栄のゲームのBGM集の第10弾だ。作曲は一連の光栄作品の作曲を手掛けている菅野よう子が担当している。●光栄/2500円/発売中



龍虎の拳2 / SNK

NEO・GEOの話題の格闘ゲームのCD化。キャラのボイスや迫力あるS. E. を完全収録! ●ポニーキャニオン/2月18日/7500円



サムライスピリッツ

『サム・スピ』の世界を新世界楽曲雑誌団がイメージアルバム化。全キャラのプロフィール付きだ。●ポニーキャニオン/2月18日/2500円



戦え原始人3 / ミラクルアドベンチャー

データイストの最新作2本のゲームミュージックを1枚に収録したおトクなCDだよ。●ポニーキャニオン/2月18日/1500円

『NEO・GEO』商品のキャンペーンを実施!

全国の主要レコード店で、2月18日よりNEO・GEO関連のCD、ビデオなどのフェアを開催するぞ! フェア期間中に1000円以上の商品を買った、人気キャラのカードやテレカが入った“お楽しみ袋”を店頭でプレゼントする。

このフェアを記念して、特製カードホルダーを読者5名にプレゼント。あて先は、編集部「カードホルダー」係。



▲NEO・GEOのロゴ入りでカッコイイぞ。

*プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもってかえます。

HOT LINE

(メーカーからキミへの愛のメッセージ)

月Pが休刊するのは残念ですが、今年もハドソンはPCエンジンで頑張ります。平均月1本はソフトを発売する予定だし、近々皆さん期待のあの大作ソフトも!?
(ハドソン 山)

ふっふっふっ……2年ぶりに! 出すぞ「ザ・プロ野球」94年度版! 最新データに球団歌! もちろん、リアルな選手似顔絵もアリ! さらに新モード「ホームラン競争」で熱く燃えるのだ! 次号で画面を大大大公開だ! え? 休刊? (インテック うめ)

ここに有象無象をつらねてはや幾年。時流は涙みを知らぬものでございませう。時に月Pからゲーム・オンへ。またいずれお会いすることもありませう。あ、プリンセス・ミネルバは3月25日発売、よろしくね。(リバーヒルソフト・最後ぐらいはまともな小林ウ)

明けましたね。10日から仕事開始だったので、私の机の上はFAXの山。毎日夢でうなれそう。今年もコナツツジャパンをよろしくお願ひします。「ゲーム・オン!」で会いませう。(コナツツジャパン JUN)

うるうるうる……寂しい! 今日でお別れ、次は「ゲーム・オン!」に続く。(えっ続かないの!?)
PS、次作はSFC「ゼロヨンチャンプRR (ダブルアール)」。
詳細は「ゲーム・オン!」で、ヨイシヨ。
(メディアリング無責任広報)

月Pがこの号で終わ리だという事です。が、編集の皆様、本当にご苦労様でした。それから、こんなに広い広報におつき合ひ下さって本当にありがとうございます。(アトラス広報 流星野郎伊佐)

そうか。月P休刊になっちゃうのか。ほくの顔写真ものっちゃった雑誌だから悪い出深いッス。ゲーム・オン!の方にも「秘密の花園」みたいなコーナーがあったらカットかかせて下さいね。あつこのことは会社には内緒ということだ(笑)。(サンソフト 石川)

私がこの業界に入ったのと、月刊PCエンジンが創刊されたのは、ほぼ同時。YUGON氏、テラモ氏、藤田氏……私の体を通り抜けた担当諸氏の顔が走馬灯のようによきよき。いつもサンプル運らしてはつておるなさいね。(日本テレネット たか)

②: 読者&アイレムが開発した「ソル: モナ」が好評発売中!!
④: 新しいRPGだから早い人はやめられなくてエンディングを見たのかな? 買ってネウ
⑤: 月Pの皆さんお疲れ様です。そして、これからヨロシク!(アイレム ソニア&バスタ)

皆さん、こんにちわ。「PCコロ」インベリアルフォース」発売日が決定しました。両方とも3月25日金曜日です。皆さん、よろしくお願ひします。3.25と覚えて下さい。次もそろそろお知らせできるとお願ひします。(シュールド・ウェーブ ホッタ)

「ゲッピー」なんぞというとてもきれいな言葉は愛読者親しまれた本誌のHOTLINEが今月で最後なんて悲しい。等と回顧に耽るうちにスペースが埋まり、いつの間にかシリウス成長なしの私ですが、また会える日を楽しみに。(バック・イン・ビデオ まみ)

「スタートリング・オデッセイ」に沢山のお手紙ありがとうございます。続編の「スタ・オデ2」も制作快調。2月10日は「スタープレイヤー」が発売になります。最終号は寂しいけど、これからはゲーム・オン! 読者ならびに小学館の皆さんありがとうございます。(レイ・フォース山田)

このコーナーではすいぶん好きかってな事を書かせてもらってます。お世話になりました。そして編集部の皆様、お疲れ様でした。最後に一言。月刊PCは永遠なり。(タイトー カーし&グランプリのたか)

なんと、最初で最後の登場となりました。現在、競馬と○○○○にハマっている状況ですが、もうすぐ「聖戦士伝承・雀卓の騎士」にハマる日もそう遠くはないでしょう! G1レースもしばらくないので、麻雀ゲームでもしようかな? (ニチフツ 小林)

今度はNEOGEOを買った。ハードばかり揃うな。コメントも今回でおしまい。最後に相応しく、たまには仕事の話(を)をい、ATLASの次の新作だけ、やっぱ夏だからね、アレでしよ、アレ、んじや(爆笑)!(アートディンク しいのみ)

そろそろ卒業、進学、進級など、心機一転の季節。……とはいえ、社会人になるとそんな感覚も薄れてしまうもの。今改めて思いたい、過去は振り返るためにのみならず。今、この文章にふれる全ての人の新たな前進を願っております。(魔法株式会社 Organ)

月P最後のメーカーコメントになってしまいました。コナミはつとときめきメモリアル! に全力投球です。開発状況は50%ぐらいで、発売日や価格もそろそろ決定しそうです。今後ともときめき情報をお見逃しなく。(コナミ 早坂)

私がこのコーナーのコメントを担当して4年間。途中からメーカーの広報という立場を忘れて単なるゲーマー(死語)として、好きかってなことを書いてきてしまいましたが、楽しかったです。じゃ! さらば!(フェイス だくくん)

長い間テンゲンのコーナー(そんなコーナーじゃない?)をご愛読いただきありがとうございます(誰も読んでない?)。残念ながら月刊PCは終わってしまいましたが、テンゲンは不滅です。また、どこかで会いましょう! アディオス!! (テンゲン な)

月刊PCエンジンの編集部の方々、皆さん、今までありがとうございます。思い出せば1年前「CDバトル 光の勇者たち」のときはいろいろお世話になりました。今後はGAME ON!さんでのご活躍期待しています。(KING NMS制作部)

皆さん冬休みはPCエンジンで思う存分遊んでもらえたかな? それにしても月Pが最終号になってしまふなんて、今年のゲーム業界10大ニュースのトップは早くも決定だね。「我が栄光の月Pは永遠に不滅でーす!」今年もヨロシク!(NEC クワ)

今回おススメの最新書籍は「爆笑水滸伝?」だ。梁山泊を根城に襲れまわる豪傑たちを面白おかしく紹介するぞ。「水滸伝」の初心者でも楽しめる本になっているんだ。今回で終わりということ残念だけれど、「ゲーム・オン!」でも会おう!(光栄 中村)

今年の抱負はゲームに始まりゲームに抱負。キーワードはMとM。……という事で、皆々様今年もよろしくお願ひしませう。え? 月P終わっちゃうの? いやーん。「ゲーム・オン!」でまた逢いましょう! スタッフの皆様さくらう様♥(NECアベニューR)

プレイを皆さんよろしくお願ひ致します。と、このようなメーカーコメントもこれが最後ということで、編集部の方々には色々お世話になったり、ご迷惑をおかけしたりで、どうも長い間ありがとうございました。(マイクロキャビン)

月Pでは最後のメーカーメッセージなんです。いつもいつも担当のTさんに催促の連絡をもらってご迷惑を掛け通してすみませんでした。1さて、今年の我が社の目標は、オリジナル作品を2本以上発売すること!! (頑張りますのでヨロシクね!!)(ソフィックス 島田)

最後のホットラインでこんな事を発表したのはなかったのですが、実は「セーラムーン」の発売が諸事情により夏になりそうなんです。コメントはなし。でも、そのぶんクオリティアップするのを見据えてないで下さいね。(ハンプレスト じゅぽ)

編集部の皆さんお疲れ様でした。と……は言っても、休む暇もなく次の情報誌の準備に取り掛かるんですね。「月P」が、なくなるなんて、ちょっぴり寂しいけど現在のゲームの進化を考えると、仕方ないのかも知れませうね。(マイクロネット・PAGE)

えっ。今月で月Pなくなっちゃうんですか? とても残念です。思い出せば月Pとの出会いは……。長くなるのでやめておきます。でも編集部のみならず、長い間おつかさだして下さった。これからは「ゲーム・オン!」でがんばって下さいね。(日本ファルコム ナカ)

アンジェラス2、なかなか出せなくてごめんなさい! 声優さんのサイン色紙も机の中に眠ってます。でも必ずどこかでプレゼントしますので待ってね。▶スタッフのみならず、ご苦労さまでした。色々ありがとうございました。(アスミック じゅごん)

ああ、このコーナーも今回で最後か。みんなと交流の場がなくなって淋しい。でもナグザットはまだまだガンバるので、応援して下さいね。それにまたイベントでも会えるしね。とりあえずCSGが一番近いかな? じゃ、さようなら。(ナグザット きむりん)

これを書くのがとうとう最後になってしまったけど、月Pの担当の方々には大変お世話になりました。いろんなくだらないことを書いていたのに、なんの訂正もなく本誌に掲載してくれてありがとうございます。皆さん引き続き「ゲーム・オン!」で会いませう。(I・G・S)

わーん、寂しい。みんなの愛する月Pがなくなるなんてー! と泣いているだけじゃダメ。私は諦めない、復活の日を。そうそれまでは自信をもって推薦できるソフト作りに日夜励んじやう。編集スタッフの方々どうぞご苦労様でした。(工画堂スタジオ フーミン)

毎月10日前後になると担当のKさんより原稿依頼の電話が入る。ほんの数行なのに、いつも締切ギリギリまで延ばしてしまつてほんとにこめんなさい! 今回で迷惑かけるのも最後だと思うと、なんだか妙にさみしいのです……。 (アスク講談社 なおP)

いよいよ2月26日「ゴジラ爆闘烈伝」出撃! 「月P」では、この東宝初のPC作品を最後まで紹介していただきました。この号で終わってしまうのはゴジラが去っていくようにさびしいです。スタッフのみなさんお疲れさまでした。(東宝)

えっ? 月P最後のコメントなんですって? うーむ、思い出せばこのコーナーも随分長い間担当していたなあ。本当に今までありがとうございました。またどこかで会いませう。PCエンジンの新作についてですが、それは……(テータウエスト 字足らず育藤)



NEW TITLE LIST

●発売日/スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
2/10	スターブレイカー	レイ・フォース	8800円
2/18	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	7800円
2/24	バラディオ	バックインビデオ	8800円
2/26	ゴジラ爆闘烈伝	東宝	8200円
2/下	ウィザードリィⅢ・Ⅳ	ナグザット	8400円
2/25予	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	8800円
3/25	インベリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
3/25	P.C.ココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
3/予	ぶよぶよCD	NECアベニュー	5600円
3/12	餓狼伝説2 (ACカード専用)	ハドソン	6900円
3/25	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	7200円
3/26	龍虎の拳 (ACカード専用)	ハドソン	6900円
3/30	モンスターメーカー～闇の竜騎士～	NECアベニュー	7800円
3/31	フレイCD～サーク外伝～	マイクロキャビン	6800円
3/4	THE ATLAS～Renaissance Voyager～	アートディンク	9800円
3/予	ストライダー飛龍 (ACカード専用)	NECアベニュー	6000円
3/予	初恋物語	徳間書店インターメディア	価格未定
3/4	パワーゴルフ2～GOLFER～	ハドソン	6800円
4/下	YAWARA! 2	ソフィックス	価格未定
4/予	パチ夫くん3～パチスロ&パチンコ～	コナツツジャパン	価格未定

発売日未定のソフト		
ゲーム名	メーカー名	価格
断層都市ストレイロード	IGS	8900円
ブランダーズ	IGS	価格未定
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～	アスミック	価格未定
ザ・プロ野球スーパースター'94	インテック	価格未定
クイズアベニュー3	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	4800円
誕生～Debut～	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ	NECアベニュー	4800円
天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトⅢ	NECアベニュー	価格未定
3×3 EYES～三只眼變成～	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ブランディッシュ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ぼっふるメール	NECホームエレクトロニクス	価格未定
女神天国	NECホームエレクトロニクス	価格未定
サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	価格未定
ときめきメモリアル	コナミ	価格未定
卒業写真/美姫	コナツツジャパン	価格未定
芸者ウォーリアーズ	タイトー	価格未定
オフ・ザ・ウォール	テンゲン	価格未定
ビーターバックラット	テンゲン	価格未定
マープルマッドネス	テンゲン	価格未定
マジカルバズル ポルイズ	テンゲン	価格未定
風霧	ナグザット	価格未定
もってけたまご	ナグザット	価格未定
コスミックファンタジー4～銀河少年伝説～	日本テレネット	価格未定
魔法少女シルキーリップ～3人の女王候補～	日本テレネット	価格未定
超英雄伝説～ダイナスティック・ヒーロー～	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記2	ハドソン	価格未定
餓狼伝説SPECIAL (ACカード専用)	ハドソン	価格未定
ネオネクタリス	ハドソン	価格未定
ハイパーウォーズ	ハドソン	価格未定
ワールドヒーローズ2 (ACカード専用)	ハドソン	6000円
銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	価格未定
ブラッドギア	ハドソン	価格未定
KO世紀 ビースト三獣士	バックインビデオ	価格未定
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8800円
G.S.美神	バンプレスト	価格未定
アルシャーク	ビクターエンタテインメント	価格未定
トラベラーズ～伝説をぶっとばせ～	ビクターエンタテインメント	価格未定
ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定
超兄貴II	メサイヤ	価格未定
ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	価格未定
スタートリング・オデッセイII	レイ・フォース	価格未定
聖戦士伝承～雀卓の騎士	日本物産	価格未定

※メディア表記のないものはすべてスーパーCD-ROMソフトです。

開発状況

●NECアベニューさんの『チキチキボーイズ』がちょっと発売が伸びてしまった。もう少し待ってね。
●その代わりといっは何だけど、同じNECアベニューさんの『モンスターメーカー』が3部作として発売が決定した。3月30日発売の第1作に続き、2作、3作が登場予定だ！

●バック・イン・ビデオさんの『ビースト三獣士』も順調に開発が進行中。先日、アフレコの収録も終了。



長い間ありがとう。ゲーム・オン！をよろしく！！

●アーケードカード対応の期待作『ワールドヒーローズ2』（ハドソン）も開発が進んで、来月号の“ゲーム・オン！”では画面を紹介できそうだ。
●同じくハドソンの『ロードス島戦記2』も開発快調。画面を本誌で見せられなかったのは残念！……だったけどね。

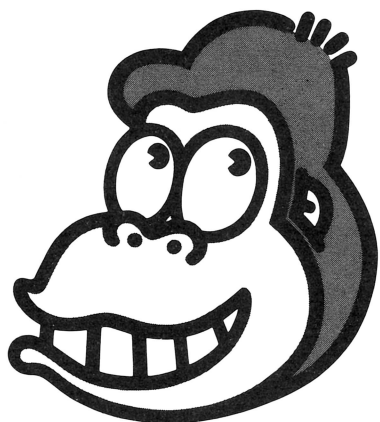
●そして、全PCユーザー期待のあのソフトは、春頃に発表がありそう。“ゲーム・オン！”で！

(2月発売)ソフトリスト

- 2/10＝●スターブレイカー (レイ・フォース/8800円)
- 2/18＝●風の伝説ザナドゥ (日本ファルコム/7800円)
- 2/24＝●バラディオ (バック・イン・ビデオ/8800円)
- 2/26＝●ゴジラ爆闘烈伝 (東宝/8200円)
- 2/下＝●ウィザードリィⅢ・Ⅳ (ナグザット/8400円)
- 2/25予＝●麻雀レモンエンジェル (ナグザット/8800円)

月Pなきあとも、
自分なりの楽しさを
追求して、充実した
ゲームライフを
めざっつね!!

MONTHLY PC ENGINE



愛読者 アンケート

長い間、ご愛読ありが
とうございました。
最後に、きみたちの生
の声を、ぜひ編集部
に聞かせてください!

1 月刊PCエンジン3月号で、おもしろかったものを3つ選んでください。

①モンスターメーカー ②誕生〜デビュー〜 ③アトラス ④ドラゴンナイトⅢ ⑤天地を喰らう ⑥ときめきメモリアル ⑦コズミックファンタジー4 ⑧YAWARA! ⑨フレイ〜サーク外伝〜 ⑩3×3 EYES ⑪パラディオン ⑫麻雀レモンエンジェル ⑬餓狼伝説2 ⑭龍虎の拳 ⑮プリンセス・ミネルバ ⑯連載小説ブラッドシティ ⑰PCエンジンプラス ⑱CES取材レポート ⑲風の伝説ザナドゥ ⑳ニンジン倶楽部 ㉑エメラルドドラゴン ㉒ソル：モナージュ ㉓ゴジラ爆闘烈伝 ㉔究極の攻略番外編（餓狼伝説スペシャル） ㉕バーチャル野郎特別編 ㉖奇想天外 ㉗激烈技スペシャル ㉘遊楽画廊まつり ㉙クイズアベニュー3 ㉚ウィザドリイⅢ・Ⅳ ㉛風霧 ㉜別冊付録／コミック版PCエンジンソフトカタログ

2 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

3 発売前のPCエンジンソフトで、いちばんほしいものを1つ答えてください。

4 あなたが、PCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

5 あなたがよく読むゲーム雑誌を選んでください。（2つ以内）

①ゲーム・オン! ②ファミリーコンピュータマガジン ③ファミコン通信 ④霸王 ⑤勝スーパーファミコン ⑥Theスーパーファミコン ⑦電撃スーパーファミコン ⑧増刊ファミコン通信攻略スペシャル ⑨Vジャンプ ⑩勝PCエンジン ⑪PCエンジンFAN ⑫電撃PCエンジン ⑬ヒッポンスーパー! ⑭ゲームスト ⑮Beep! メガドラ ⑯メガドライブFAN ⑰電撃メガドライブ ⑱ゲームボーイマガジン ⑲ゲームボーイ ⑳ポップコム ㉑LOG-iN ㉒コンプティーク ㉓電撃王 ㉔月刊ファミコン4コマ王国 ㉕少年ガンガン ㉖アスキーコミック ㉗電撃コミックGAO ㉘コミックコンプ ㉙コミックゲームスト ㉚ガンガンファンタジー ㉛コミックドラゴン ㉜その他

6 月刊PCエンジンは今月号で休刊となります。いままで読んでいただいた月刊PCエンジンについて、良かったところ・気に入らないところなど、なんでも結構ですので感想をお聞かせください。また、兄弟誌「ゲーム・オン!」は2月3日発売の3月号より毎月発売されます。「ゲーム・オン!」への要望などありましたらお書きください。

みんなの
応募を待ってます!



さびしいけど
いよいよお別れです。

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で、85ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、所定の郵便切手をはって送ってください。しめきりは2月28日消印有効。当選者の発表は、4月2日ごろ発売の「ゲーム・オン!」5月号です。

二愛読
ありがとうございました!

月P魂は永遠に不滅です!! メモリアル大プレゼント



提供：ハドソン
① 10名
提供：レイ・フォース
② 3名
提供：NECアベニュー
③ 3名
提供：ライトスタッフ
④ 3名
⑤ スナッチャー 3名
⑥ 未来少年コナン 3名
⑦ 3名
⑧ 3名
⑨ CDラジカセ 1名
⑩ パンダングボール 5名
提供：ハドソン
⑪ JJリーグスーパーサッカー-DX 提供：エポック社



Wチャンス!
プレゼントにはずれた人にも抽選でさらにチャンスが待っている!!

① 月P特製CDホルダー 50名
② 月P特製マグカップ 30名
どちらかを編集部で選びます。

③ 3名
④ 3名
⑤ 3名
⑥ 3名
⑦ 3名
⑧ 3名
⑨ 3名
⑩ 3名
⑪ 3名
⑫ 3名
⑬ 3名
⑭ 3名
⑮ 3名
⑯ 3名
⑰ 3名
⑱ 3名
⑲ 3名
⑳ 3名
㉑ 3名
㉒ 3名
㉓ 3名
㉔ 3名
㉕ 3名
㉖ 3名
㉗ 3名
㉘ 3名
㉙ 3名
㉚ 3名
㉛ 3名
㉜ 3名
㉝ 3名
㉞ 3名
㉟ 3名
㊱ 3名
㊲ 3名
㊳ 3名
㊴ 3名
㊵ 3名
㊶ 3名
㊷ 3名
㊸ 3名
㊹ 3名
㊺ 3名
㊻ 3名
㊼ 3名
㊽ 3名
㊾ 3名
㊿ 3名



追われる男と、追う女。 待つものは、破滅が愛か。

2人が落ちた場所は呪われた地下古代都市。生きて地上の光を見るか、それとも闇で朽ち果てるのか。

より感動的に、より遊びやすく。
さらに磨かれたPCエンジン版。

- パッドはもちろん快適操作。さらにPCエンジンマウスに対応しました。パソコン版と同じリアルタイムな操作感が味わえます。
- 絶妙のゲームバランスを実現。
最後の瞬間まで息もつかせぬスリリングなドラマが展開します。
- CD-ROMでますます洗練されたビジュアルと迫力サウンド。
オリジナルをしのぐ臨場感をぜひ体験してください。

クリアトライアルキャンペーン実施決定！



©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム

*ログイン(アスキー)'91年12月6日号「SOFT LOG TOP30」初登場第1位。コンプティーク(角川書店)'92年1月号「ソフトセールスTOP20」第1位。POPCOM(小学館)「ボブコム大賞'91」受賞。

日本ファルコムの
No.1パソコンゲーム、
リアルタイムA・RPG
「ブランディッシュ」
期待にちえて
家庭用ゲームマシンに初登場。



Brandish
PCエンジン スーパーCD-ROM²ソフト
発売日未定/価格未定

CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R

標準価格39,800円(税別)



いまDUO-Rを買うと、もれなく
「エメドラ」&「サナドゥ」の
特製オリジナルテレカを
2枚セットでプレゼント！



お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

*テレホンカードのデザインは、変更になる場合があります。

NEC

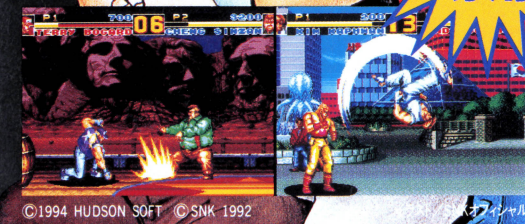
超絶移植。

移植希望・期待度No.1!!アーケードカードなら、ここまでできる!!
 アーケードカード専用ソフト第1弾として、あの餓狼伝説2がいよいよ登場!
 2ラインバトルはもちろん、迫真のグラフィック、豊富なアクションパターンを忠実に移植し、さらに、CDならではの迫力のサウンドをプラス!
 もはや敵なしの完成度だ!

餓狼伝説2

PCエンジン CD-ROM²アーケードカード専用ソフト

'94年3月12日±発売予定/希望小売価格6,900円(税別)



続々登場! アーケードカード専用&対応ソフト!

大容量プラスCD-ROMの超迫力/
アーケードカード専用ソフト



'94年3月26日(土)発売予定
 希望小売価格
 6,900円(税別)
 ©1994 HUDSON SOFT
 ©SNK 1992



'94年発売予定/価格未定
 ©1994 HUDSON SOFT
 ©1993 SNK/ADK

容量アップで快適操作/
アーケードカード対応ソフト



好評発売中/希望小売価格7,800円(税別)
 発売元: NECホームエレクトロニクス
 ©NEC Home Electronics, Ltd.
 ©メディアワークス/グロリア/ライオスタフ



'94年3月4日(金)発売予定
 希望小売価格9,800円(税別)
 発売元: アートディック ©Artthink



発売日未定/価格未定
 発売元: NECホームエレクトロニクス
 ©NEC Home Electronics, Ltd.
 ©日本ファルコム

「対応ソフト」は、アーケードカードが無くてスーパーCD-ROMシステムでプレイできます。アーケードカードを使用すると、アクセス回数が少なくなるなど、より快適にプレイできます。

★画面はNEO-GEO版のもので。

'94年3月12日最強オプション アーケードカード遂に登場!!

Huカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMを一挙に18メガに拡張/今までアーケードでしか遊べなかった100メガ以上の大容量ゲームが、PCエンジンで忠実に再現できるソ/君のハードに合わせて選ぼう!



アーケードカードPRO

(スーパーシステムカード
 Ver3.0機能内蔵 CD-ROM²用)
 標準価格17,800円(税別)



(DUO、DUO-R、
 スーパーCD-ROM²用)
 標準価格12,800円(税別)

アーケードカードDUO

150万台突破!!
記念セール

好評につき 期間延長!!

'94年2月28日まで!!

いまPCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もちろん「エメラルドドラゴン〜木村明広氏描き下ろしイラスト〜」と「風の伝説ザナドゥ〜日本ファルコム描き下ろしイラスト〜」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!! 詳しくは店頭で!

応募要項

キャンペーン期間中('93年12月1日〜'94年2月28日)にPCエンジンジュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)

※送り先: 〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局
 ※お問い合わせ先: デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903

※この番号で登録します。

NEC PCエンジンデュオ-R保証書

機種名: P-TG10

保証期間: 6ヵ月

※保証期間は、本製品の購入日より起算し、保証期間満了の日を指します。

※保証書は、本製品の購入時に必ずお持ちください。

※保証書は、本製品の購入時に必ずお持ちください。

※保証書は、本製品の購入時に必ずお持ちください。

※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。

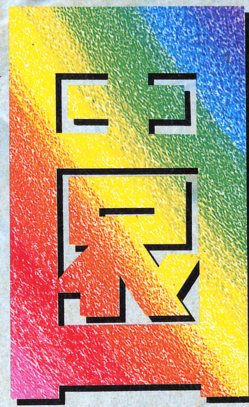
※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限りです。



最新 ゲーム 研究



KOH RYAKU EN



げっ めい ぶつ こう りゃく えん
月P名物攻略園
のラストを飾るの
は「エメラルドド
ラゴン」「ソル！」

モナージュ」「ゴ
ジラ」の3本。
こころ 心して読んでく
れよなっ!!

Emerald Dragon

エメラルド ドラゴン

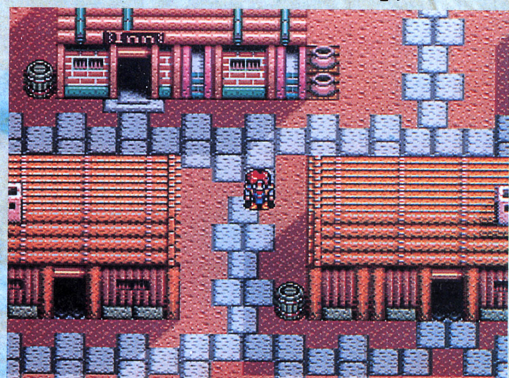
NECホームエレクトロニクス/発売中/7800円



編集部が推す大作ソフトの1本「エメラルドドラゴン」。先月号の別冊付録では、フウオーウィーの町までを紹介したよな。今月は、その続きだ。王国の危機に、一人パーティを離れてエルバード城へと戻ったハスラム。一方、アトルシャンたち3人は消えたバギンを追ってナナイの村をめざす。そして、ナナイの村の手前にある、ダードワの村へとやって来たのだが……!!



ストーリーの続きと攻略のポイントを大公開だっ!!



【森の民の秘密!!】

—ダードワの村—

迷路の森を抜け封印された村へ!!

イシュバーンの古代神を深く信仰する、森の民ダードワの一族。彼らの村は、フウオーウィーの町のすぐ南にある。だが、戒律を何よりも重んじる村人たちは、よそ者であるアトルシャンたちにはうちとけてくれない。その中でただ一人、酋長の息子であるヤマンだけが、パーティに力を貸してくれるぞ。



▲宿屋もあるが、態度がでかくて高い。体力回復は、フウオーウィーの町でしておこう。

▼ナナイの村はダードワの森に封印されてる。ヤマンが封印を解き、案内してくれるぞ。



▲ヤマンは弓の名手。強敵の多い森の中では、すっげー心強いぜ!

ダードワの戦士 ヤマン登場

戒律よりも義を重んじる若き戦士。ダードワの掟に逆らい、ナナイの村へと案内してくれる。



◀攻撃体制を変えろ

ヤマンは、これまでハスラムのいた位置に入ることになる。弓使いのヤマンは、後方に配置しなおした方がいいぞ。

SHOP LIST

●ショップリスト
ダードワの村

道具屋

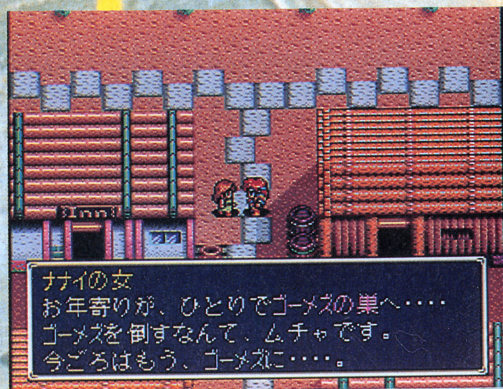
アイテム名	値段
ヒールポーション	10/バリス
ハイパーポーション	30/バリス
テント	40/バリス
リキユールポーション	80/バリス
ジルポーション	50/バリス

【見捨てられた村】

— ナナイの村 —

魔獣のいけにえにされた人々!!

ナナイの村は、ダードワの森の奥にある。森に魔獣ゴーメズが現れたため、ダードワの民はナナイの村ごと森を封印してしまった。見捨てられたナナイの人々は魔獣の生贄として恐怖の日々を送っている。バギンは村を救うため、単身ゴーメズと戦う気だ。だが、一人で戦うには魔獣はあまりに強敵。急げ!!



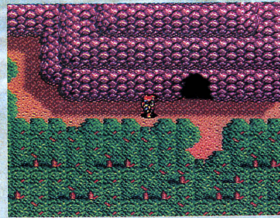
◀ヤマンの言葉に従え!

森は迷路状になっている。ヤマンの言葉通りに進めば、迷わずにナナイの村までたどり着けるぞ。



◀謎の女性 その正体は?

魔獣におびえる村人の中に、不思議な女性が一人いる。ファルナに何か関係がありそうぞ?



◀ゴーメズは南の洞窟だ!!

バギンはすでにゴーメズの巣に向かったようだ。村の南西の小道をクルッと回ると巣にいけるぞ。

【バギン死す!!】

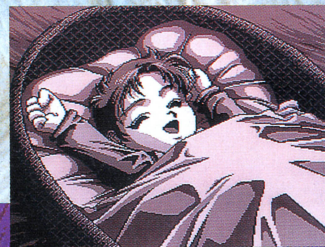
— ゴーメズの巣 —

ショック!! 仲間の仇を討てっ!!

洞窟に突入した時すでにバギンは死の間際だった。虫の息の彼から、一行は驚くべき事実を知る。ファルナはバギンの養女であり、オヴィングストンの洞窟で見つけた白骨こそ実の父親の亡骸であったことを……。ゴーメズを倒すことは、父とバギンの悲願。形見の指輪を身につけファルナは仲間とともに魔獣に挑む!



◀ゴーメズに痛手を与えたものの、ついには力尽きたバギン。仇は討ってやるぜ!

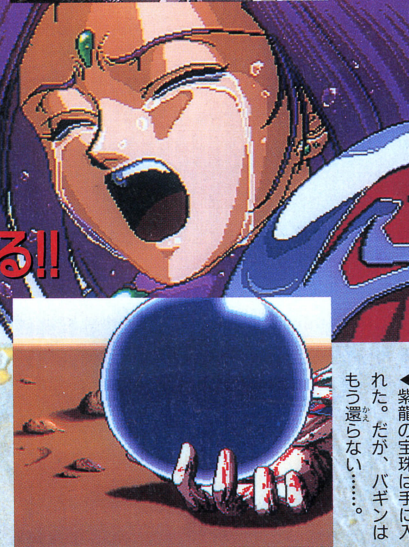


◀親友の子ファルナは、バギンの手で育てられたのだった。

「いやーっ!! 死なないで!!
お父さま、お父さまーっ!!」
ファルナの叫びも空しく、
エルバードの大魔道士、散る!!



◀バギンは、若いバティにとっては、精神的な支柱だった。あまりにも大きな犠牲だ。



◀紫龍の宝珠は手に入れた。だが、バギンはもう還らない……。

CHECK POINT

恐怖の魔獣ゴーメズ



ゴーメズは、洞窟を常に移動し続けている。追いつくと毒液、光弾などで攻撃し、はては洞窟を崩してまた逃げてしまうぞ。

ダメージを受けたら、テントで回復しながら後を追おう。戦闘になったら、破壊のルビーなど攻撃ツールをガンガン使わないと苦戦しそうぞ。



◀ゴーメズは、毒液をまき散らしながら洞窟内を移動している。毒液に触れるとHPが減るぞ。

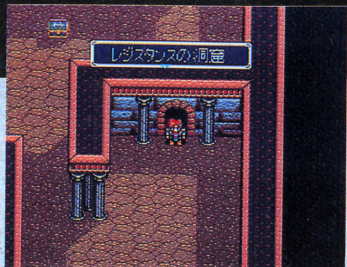
▶ゴーメズ以外のザコにも要注意。特に、凍結の魔法を使うガスクラウドは、真っ先に倒すこと。

【反抗軍の基地】

—レジスタンスの洞窟—

ホスロウの力を借りて王国首都へ

ゴームズを倒したら、今度はハスラムに加勢するためにエルバード城をめざすことになる。だが、アトルシャンたちだけでは、強力な敵軍が駐屯するアーパスの砦を抜けるのは無理。ホスロウたちレジスタンスの力を借りよう。レジスタンスの洞窟は、アーパスの東にあるぞ。



ホスロウ
よお、ナナイの村を苦しめていたゴームズをぶっ倒したんだってな。



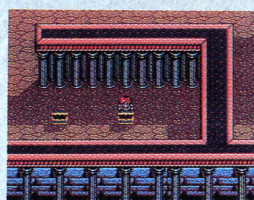
◀ヤマンとはしばしの別れ

ナナイの村を出る時、ヤマンは一旦パーティを抜けることになる。再登場するのはいつか



◀ホスロウ ついに立つ!!

代わりにホスロウがパーティに加わるぞ。力をあわせてアーパスの砦を落とせ!



◀宝箱は全部取っておこう

洞窟には宝箱がたくさんある。攻撃ツールなど、役に立つものばかりだ。取り忘れるな。

【魔戦鬼バシタ出現】

—アーパスの砦—

三鬼最強の男との決戦だ!!

アーパスの砦には、カルシュウルをはじめとするレジスタンスの団が、すでに侵入している。その手引きを受けて、砦内部に侵入だ。この砦を指揮する魔軍の将は魔戦鬼バシタ。オストラコン配下の三鬼の最後の一人だ。それだけに、強さは三鬼中最強。この強敵を討ち倒し、エルバードへの道を切り開くのだ!!



カルシュウル
さあ、急いで下さい。魔戦鬼バシタは、砦の中です。



魔戦鬼バシタ
オストラコン様の忠実な下僕バシタが、おまえ達を地獄へと導いてくれる!

ヘタなダンジョンより手強い砦だ!!



▲魔道士系の敵は、攻撃力が高い。逆に防御力は低いので先に倒せ。

砦の中は、洞窟など他のダンジョンに較べると、それほど複雑な迷路ではない。だが、敵の出現率がやや高く、しかも強敵ぞろいなのでかなり苦労そう。砦のボス・バシタを倒すと敵は撤退していくので、宝箱などを探したり探索するのは後回しにした方がいいかもね。

CHECK POINT

V.Sバシタ戦

バシタは剣技に優れ、その上、攻撃魔法まで使いこなす恐るべき敵だ。特に「破裂の呪文」は、パーティ全員に40ポイントのダメージを与える大技。安全に勝ちたければ、レベルを45くらいまで上げ、戦闘の前にはHPを全回復する必要があるだろう。



▲7人の部下、スチールマンも攻撃力の高いヤツら。あなどれないぜ。

■包囲攻撃に注意!!



スチールマンたちはこちらを包囲するように前進してくる。囲まれてタムリンが倒されたら大ピンチだ。命令コマンドで、包囲される前に一体ずつ倒せ。

レジスタンスの勇者カルシュウル登場

レジスタンスの最強勇者と称えられるカルシュウルが、ついに登場。超怪力を誇る戦士タイプの男だぞ。



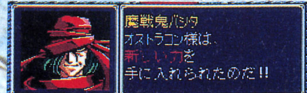
◀今はパーティを裏から支えてくれる

ただし、今は顔見せとしての登場だ。パーティにはまだ加わらず、いく先々で便宜をはかってくれるのだ。



▲ザーマの砦攻略にもカルシュウルが力を借してくれるぞ。

バシタを倒しアーパスを奪回したら、砦の中をもう一度回ってみよう。そして、取り忘れた宝箱がないか確認したら、今度はザーマの砦の攻略に向かうのだ。だが、死ぬ間際にバシタが残したオストラコンの情報



魔戦鬼バシタ
オストラコン様は、新しい王座手に入れられたのだ!!

【タップ爺さんを救え】—キルデールの町— 魔軍の手におちた町で待つ罠!!

ザーマの皆が敵の手に落ちたため、ここキルデールの町も再び魔軍の支配下におかれている。町の人々は酒場に押し込まれ、あのタップ爺さんまで捕らわれてしまったのだ。魔軍は爺さんをエサに、パーティを罠にかけようと待ちかまえている。だが恐れるな、今のアトルシャンたちは、この罠を破るだけの力を十分持っている。爺さんを救い、エルバードの情報をつかむのだ。



▲キルデール占領軍現る。だが、成長したアトルシャンたちの敵ではない。真正面から罠を突破しろ!

武器・防具屋は品ぞろえが一新されているぞっ!!

SHOP LIST

●ショップリスト

キルデールの町

武器屋	アイテム名	値段
	グレードソード	4000/バリス
	ウォーハンマー	3800/バリス
	ロングボウ	1300/バリス

防具屋	アイテム名	値段
	プレストプレート	1800/バリス
	プレートメイル	4200/バリス
	アイアンシールド	500/バリス
	サーリット	650/バリス



【魔将軍からの使者】—ザーマの砦—

砦に隠れている魔軍指揮官を探せ

アーパスに較べると、ザーマの砦の攻略は簡単。狭いし、一度通った場所なので迷う心配はない。ただし、よく調べもせずには抜けちゃいけない。砦の牢の中に、オストラコンからの使者が隠れているのだ。使者は、一応は攻撃してくるが、問題にならないほど弱い。プチのめして喋らせよう。



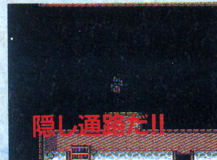
そして、再びエルバードの町へ——。



悪の天才オストラコンが
より魔性化して完全復活!!

使者の言う通りエルバードの町、フラウルドの屋敷にやってきたアトルシャンたち。その前に宿敵オストラコンが再び姿を現した。オストラコンはハスラムを捕らえていた。そして、そ

の命と引き換えにダートワの森に眠る「アヴェスタ」を探せと迫るのだ。魔軍にとって超重要なアイテム・アヴェスタとは何なのか? また、ハスラムの、パーティの運命はどうなるのか?!



◀フラウルドの屋敷の隠し通路を探し、オストラコンの待つ奥の間へ。



ダートワの森に眠る『アヴェスタ』とは? ハスラムの、パーティの運命は——!!

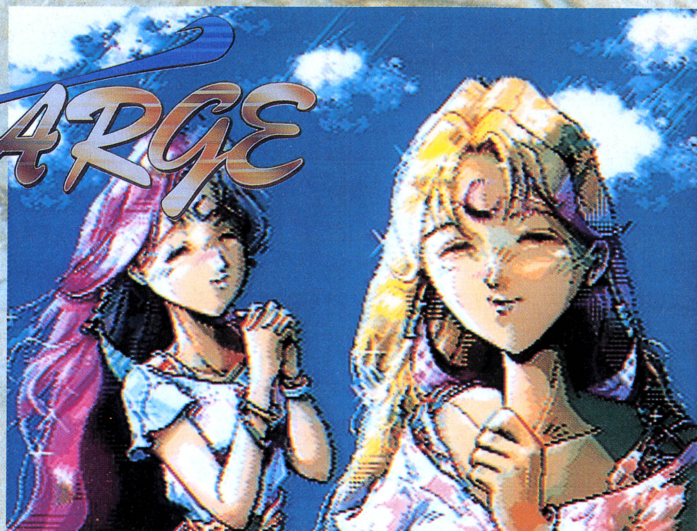
ソル：モナージュ



アイテム/
発売中/7,700円

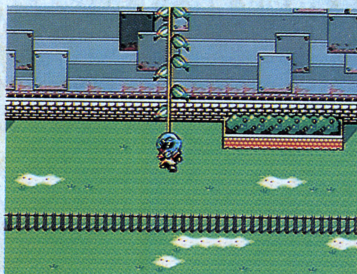


1月7日に発売になった「ソル：モナージュ」。もう、みんなクリアしちゃったかな？ まだ始めたばかり、という人のために、序章から2章の前半まで、クリアするためのヒントを紹介することにしよう。このゲームはそんなに意地悪な謎解きはないから、ストーリーを思う存分楽しんでね。



2章前半までの「ソル：モナ」攻略ヒント集

ソレイユが中心となって活躍する序章では、特に強い敵が出るわけじゃないけど、薬草は多すぎるんじゃないかなと思うくらい持っていたほうがいいと思うよ。武器や防具の装備も忘れずにね。



悪魔の塔では、生命の水を木の芽にかけよう。すると芽が出て塔の中に入れるよ。



ある程度攻撃を加えると変身するぞ

最初に出会ったのが、この盗賊の塔のボス。途中で変身して狂暴になるものの、体力にだけ注意していればそれほど手ごわくはない。倒せばマッピーが仲間になるぞ。



マッピーたち、キャラバン一行をさらった盗賊のボス。こいつが最初のボス。



彼の仮面に隠された秘密とは？

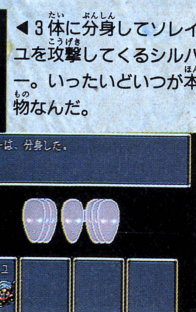
悪魔の塔の最上階にいるシルバー。3体に分身して攻撃してくるいやなやつ。ただむやみに攻撃してもダメージをくらってしまっただけ。本物は1体だけだからね。本物の見分け方は、シルバーが分身するとき、仮面が3つに分かれるけど、このとき一番上の仮面が本物のシルバーなんだ。じっくりと画面を見ていると、どれが一番上かわかるはず。ただ3体から攻撃をくらうので、攻撃しながら体力回復をおこなうように。悪魔の塔にとらわれている人の中には、冒険の記録をしてくれる人がいるので、セーブしておくといざというとき役に立つぞ。



ルナとルーナを早く助けなくちゃ。



仮面が分かれるときに、見のがさないように。一番上の仮面が本物のシルバーだよ。



見のがせない2つの店

アイテムを買ったり冒険の記録を取ったり、店は多ければ多いほどいいよね。この2つの店を見のがさないようにね。

サンソンの村の店

北の山にいく途中、標識があるけど、右下に行くところがあるのがサンソンの村。道具屋と宿屋を合わせたなんでも屋と、記録所があるぞ。うまく利用しよう。



▲こんなところにサンソンの村がある。▲小さな村だけど、けっこう助かるぞ。

キャラバン一行の店

マッピーとイチチ城に向かうと、イチチ城のすぐ近くにあるのが、キャラバン一行のテント。この一行の中にアイテムや魔法を売っているんだ。



▲イチチ城のすぐ近くにテントが。▲こんなものを売っているから、みてのめしたのしみ！

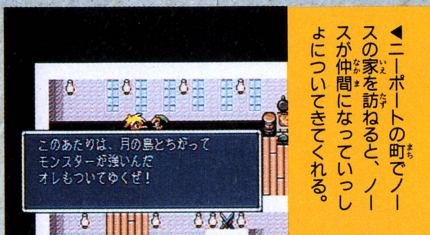
ルナの助言をもとにブラックの部屋へ



この第1章からは、ソレイユの息子のソニアにバトンタッチ。イチチ城まではノースと、その後パスタと出合って冒険をともにする。



イチチ城に、導きの地図をもった占師がやってきた
だいしきゅう、こちらにこられたし
ソレイユのことがわかるかもしれん



このあたりは、月の島とちがって
モンスターが強いんだ
オレもついてゆけ!

「ニーポットの町でノースの家を訪ねると、ノースが仲間になっていっしょについてきてくれる。」

盗賊の塔の宝はどこにある?



ノース「太陽の剣をもって行方不明になった、ソレイユの行方を
お城の占師に占ってもらおうと
おもってな!



ノース「ソニア、おまえのおやじの
ソレイユは、ここで盗賊のボスと
戦ったんだぜ!

▲盗賊の塔の最上階をめざしてきたノースとソニアの2人。ここに宝がある。

ソレイユの行方を知るために、イチチ城の新しい占い師、ブラックに会いに行こうとする2人。でも、盗賊の宝がないと会ってはもらえないんだ。

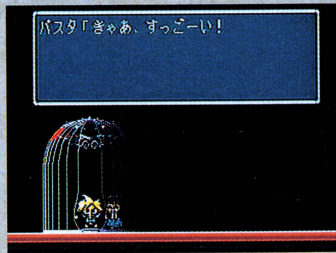
この盗賊の宝は、その昔ノースと父のソレイユが行った盗賊の塔の最上階にあるんだ。序章でひとつだけ開けなかったあの宝箱の中に入っているというわけ。この宝を取ったら、ブラックのいるイチチ城へ急ごう。



ノース「ソニア、おまえのおやじの
ソレイユは、ここで盗賊のボスと
戦ったんだぜ!

▲盗賊の塔の宝は、
なかなか重たそう。

呼び鈴をつたって脱出!!



パスタ「ぎゃあ、すっごーい!



▲魔法で体を小さくしてしまったソニアとパスタは、ルナと出会う。

宝を持っていったのに占ってもらえるどころか、捕らわれてしまったソニア。そこで出会ったパスタと脱出を試みる。

ブラックの鏡にその姿を映せば体がもとの大きさに戻るとルナに聞いた2人。呼び鈴を伝って予言者の部屋に向かおう。

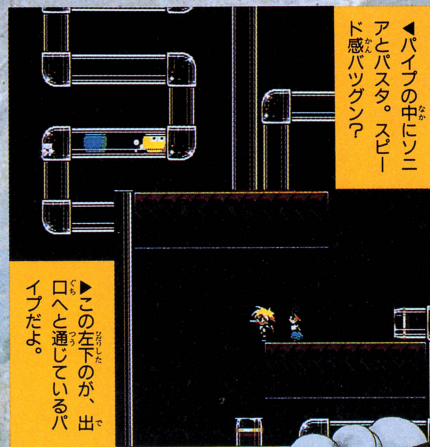
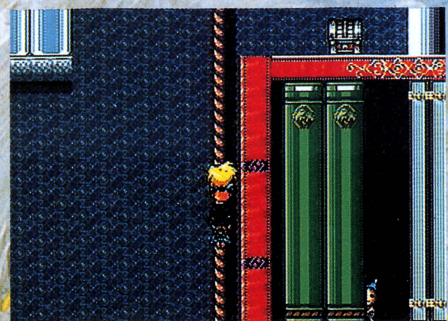
▼ルナの差し出してくれる呼び鈴をつたえば、予言者の部屋に行けるぞ。



予言者の部屋にももちろんお店はないけれど

体が小さくなった2人は、部屋の中にあるピンや本でさえも大きく感じるくらいだ。とにかく、ロープなどを伝って出口を探そう。どこかに部屋の裏側へ出る入口が見つかるはず。途中には宝箱なんかもあるぞ。

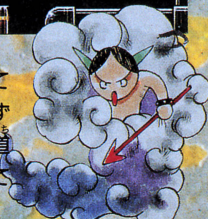
部屋の裏側に出ると、どこに出るのかわからない、透明なパイプが迷路のようにつながっている。よく見て移動しないと、同じところをグルグル回ることになってしまう。



▲パイプの中にソニアとパスタ。スピード感バツグン!

この左下のパイプだよ。

パイプで移動して迷ってしまったときは、あせらずにただじゃなく右にも道があるかどうか、確認してみよう。



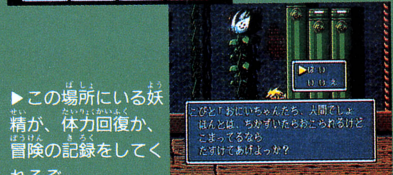
体力回復か、セーブか!?

この予言者の部屋には、当然のことながらお店なんかない。えっ、じゃあ2人ともやられたらどこまで戻されるの、なんて心配をしなくても平気。部屋の中にいる妖精が、体力回復か、冒険の記録のどちらかを何度もしてくれるよ。



敵にゴースト身2体、あつた!

▲敵だってけっこうたくさん出てくるから、へたにやられたりできないよー。



▶この場所にいる妖精が、体力回復か、冒険の記録をしてくれるぞ。

さびどおおおおんたち、大層だよ。はなとは、ちがういたおこられるけど、さびどおおおんたち、大層だよ。

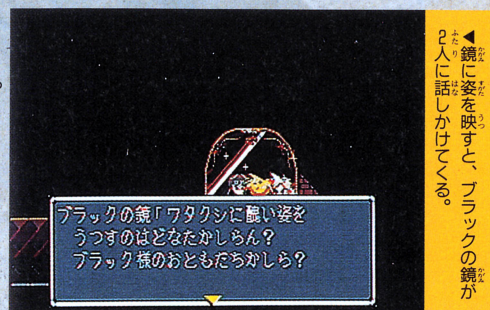
ブラックの鏡を倒し、めざめの洞窟へ向かおう!!



透明のパイプをくぐり抜け、たどり着いたところにブラックの鏡がある。ソニアとバスタが、その鏡に姿を映したただけでもとの姿に戻るのかと思うと、それは大きな間違い。ブラックの鏡が戦いを挑んでくるんだ。

このブラックの鏡を倒した後、またノースと合流して、逃げたブラックのあとを追ひ、めざめの洞窟という場所へ向かうことになる。

その洞窟の地下の奥深くにいるのが、かなり手ごわい、ブラックの手下。この手下を倒した後までが第1章ということになるんだ。



2人話しかけてくる。鏡に姿を映すと、ブラックの鏡が

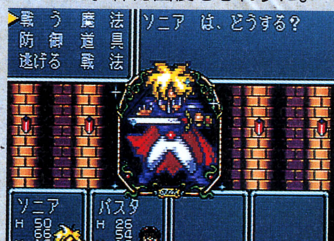
VS

ブラックの鏡

相手は自分自身だっ!

鏡に映ったのは、なんとソニア自身。ソニアは「戦う」、バスタは「防御」で対戦しよう。

鏡にソニアが映ったときバスタが攻撃すると、ソニアがかなりのダメージを受けてしまうことになるぞ。体力回復も忘れずに。



ソニア は、どうする？
戦う 防御 逃げる
ソニア H 50
バスタ H 50



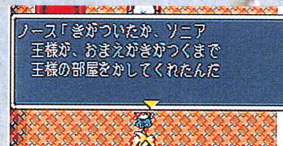
▲映ったバスタに攻撃するとバスタにもダメージが…。



▲生意気な口をきいていた鏡も倒せばこの通り。

イチ城から「めざめの洞窟」へ!

ブラックに操られていた玉様から、ブラックが逃げたと思われる、北の封印の神殿に向かうように言われる。ソニアは、ノース、バスタとともに旅立つ。



▲なんとか無事でいたノースとともに、めざめの洞窟へ。



▲サージがいた北の封印の神殿の場所が、実はブラックが掘り起こした、めざめの洞窟。



めざめの洞窟の地下に急げ!

めざめの洞窟に入ると、道は地下へと続いている。ここでは途中に冒険の記録をしてくれる兵士がいるので、忘れずにセーブしておこう。ゲームオーバーになると、近くてもサンソンの村まで戻されてしまうからね。地下の一番奥にブラックの手下が待ちかまえているぞ。



▲地上では見たこともない攻撃をするやつらが、次々と登場するぞ。

こんなところにアイテムが!

水に囲まれた洞窟の地下に、なんと宝箱発見。道を歩いているときにポツカリ開いた穴が気になっていたけど、やはり、ちゃんと階段があって、水の中を通過してその穴まで行けちゃうのだ。

でも、ルートを開通すると行き止まりになるから注意してね。



▶宝箱の中に入っていたのは、鉄ガメの盾。さて、だれに装備させようかな。

鉄ガメの盾を、手にいれた!

VS

ブラックの手下

3バターンの狂暴な攻撃!

その口からは、全員にダメージを与えるサンダービーム攻撃。ツメでかなりのダメージを与えるアイアンクロー。血煙を巻き上げ、

相手を混乱させるなど、かなり手ごわい相手だ。

バスタなどは、強力な魔法攻撃を使って応じたほうがいいぞ。



▲3種類の攻撃方法を駆使して攻撃してくる。ひとりでもやられるとつらいぞ。



▲こいつもまたブラックに操られ、ソニアたちのじゃまをする。



▲手下を倒してみるとそれは変わらなかつた。ボーン・コレ・アツ

不思議なアイテム「光の矢」を求め、ソニアたちは旅立つ!!



▲このゴブロックの口から、ノースをおいて、ソニアとバスタがドロップ王国へ向かうことになる。

ブラックの手下を倒した後、その後ろにいたのは、大地の精霊ゴブロック。そのゴブロックから、はなみんの種をもらい、ドロップ王国へ向かうことになる。

キャラバン一行の中の踊り子パフに、はなみんを発芽させてもらい仲間しよう。その後アインの村では、ポンチが仲間に参加することになる。



▲花の種、はなみんが発芽して仲間になる。



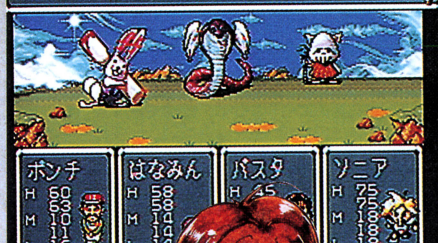
▲ドロップ王国で行動するのはソニアを始めとするこの4人。
▲アインの村で中年の男ポンチが仲間になる。



■アインの村からも見える霧の山に、光の矢があるという

アインの村を抜けて東に向かうと、霧の山があるんだ。そこには「光の矢」という不思議なアイテムがあるらしい。入ってすぐ、右の道は宝箱、左が神殿に向かう道だ。

背後にハネコブラが1体、あらわれた！
背後にヒトツキが1体、あらわれた！
背後にヘンジーが1体、あらわれた！



▲4人パーティだと戦闘もとても楽になる。



▲これがアインの村のすぐ近くにある霧の山。光の矢がある。

通路を伝って洞窟に入り、階段を上っていくと、神殿が現れるぞ。その中にある宝箱を開けると、光の矢が手に入るんだ。この光の矢と、導きの地図は、もとはひとつの道具だったらしいんだ。だから、使うときもいっしょに使うことになるってわけ。



▲この霧の山のどこかに神殿へ通じる入口があるんだ。



▼洞窟を抜け、上へ上へと行くと、この神殿にたどり着く。

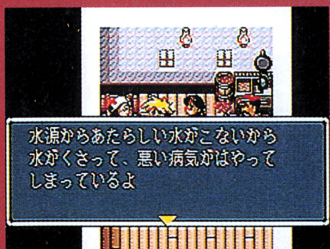
■光の矢を手に入れば、どんな場所へでもひとつ飛び!

導きの地図を持ち、光の矢を手に入れば、ドロップ王国だけでなく、ファースト王国の町にも一瞬で行けるぞ。フィールド上で光の矢を使うと、導きの地図(マップ)上に町の印が出るんだ。行きたいところにカーソルを合わせれば、その場所へワープできる。

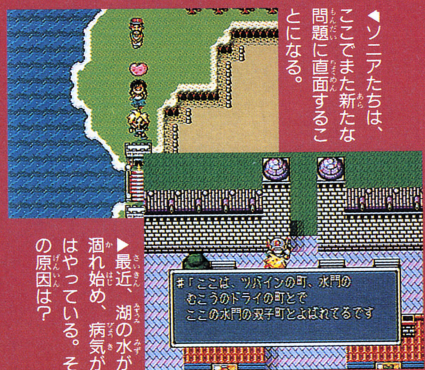


■これから先、ソニアたちを待つものは!?

4人は水門のある町ツバインへと向かう。ここでは涸れ始めた湖のせいで水が腐り、悪い病気がはやっているという。



水溜からあたらしい水がこないから水がくさって、悪い病気がはやってしまっているよ



最近、湖の水が涸れ始め、病気がはっている。その原因は？

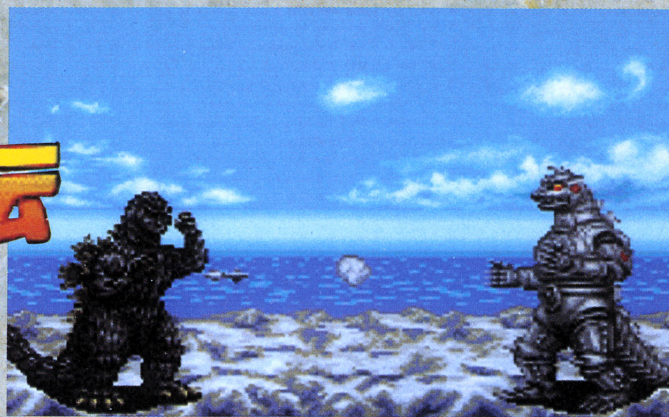
ソニアたちは、ここでまた新たな問題に直面することになる。

ゴジラ 爆闘烈伝

東宝
2月26日発売
8200円



発売まで1ヵ月を切ったこのゲーム。今回はステージ4～5の戦いかたを伝授する。ステージが進むにつれて敵は強くなるから、しっかり読んでおこう。さらに、ボーナスステージ&最終ステージをちょっとだけ紹介するぞ。



中盤ステージは強敵怪獣がワンサカ登場だ!!

VS メカゴジラI



火炎攻撃をくわつとミニラがフツ飛ぶ。

もむやみに近づくと、強烈な地獄突きが待っているぞ。タイミング良く連続で、投げ技が決まれば、そう苦労せずに勝てるはすだ。

いよいよ、メカゴジラのタイプIが登場だ。映画を見ている人は知っていると思うけど、メカゴジラの武器はビーム系のものが多い。だから接近戦が有効だ。といって



ビームなどは防御で防げるんだ。

STAGE 4

VS ビオランテ



ビオランテ自身はまったく動けない。だから接近するのはこっちからになる。

こわいのは触手の巻きつき攻撃だ。これをくらうとゴジラの体力がかなり減ってしまう。触手と花粉(?)を使った複合攻撃にも注意。素早く接近してパンチ等で一気に勝負をつけよう。



これが恐怖の複合攻撃だ。



触手を使って防御壁を作るヤツ。

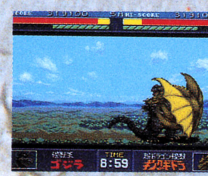
VS キングギドラ



宿敵2度目の登場だ。攻撃方法は変わらないんだけど、1体目よりも手強くなっているぞ。特徴としては、引力光線を多用してくる。そして巨体に似合わず、抱きつき攻撃をしてくる。ギドラの場合も投げ技が有効だ。ジャンプキックで近づいて投げる。このパターンでいけ!



放射火炎はタイミングよく出せ。



これがウワサの抱きつき攻撃。

STAGE 5

VS バトラ



はっきり言ってキングギドラよりもかなりラクに倒せる。バトラもビーム系の攻撃が多いんだけど、ジャンプでかわして、ジャンプキックすればおもしろいようにヒットする。ときどきゴジラに向かって突っ込んでくるので、それさえ気をつければいいぞ。



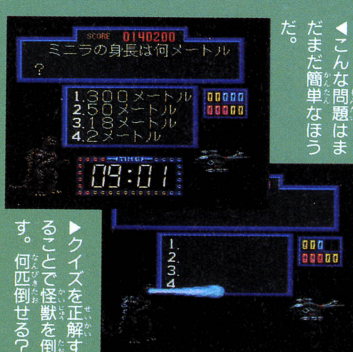
突っ込んできたらすぐに防御だ。



数種類のビームを使ってくるぞ。

ボーナスステージはカルトクイズ!!

このゲームにはステージ間に2度のボーナスゲームがある。内容はゴジラに関するカルトクイズ。最終ステージは、得点によって対戦怪獣を選択することになるから、このボーナスステージでなるべく多くの得点を獲得しておこう。といってもかなりマニアックなクイズだから心してかかれ。



こんな問題はまだまだ簡単なほうだ。

クイズを正解することで怪獣を倒す。何匹倒せる?

最終ステージは選択式だ!!

最終ステージは、数匹の中から戦う怪獣を選択するんだ。選択幅はそれまでに獲得した得点によって変わってくる。左下の写真はスーパーXIIを選択したときのものなんだけど、このほかにも超有名なあの怪獣やあの怪獣が...! 選んだ怪獣によって、見られるエンディングが違ってくるんだ。

THE LAST BATTLE IN



大阪ビジネスパーク



いよいよ最後の戦いが始まる!

旅に出よう！
不思議な
不思議な
冒険の旅へ…



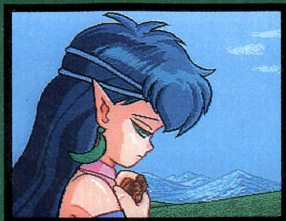
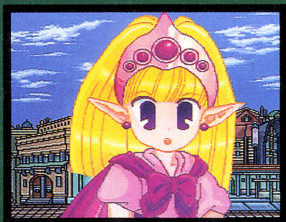
■ワンダーライフスペシャル・ゲーム攻略本シリーズ

MONSTER MAKER

OFFICIAL

GUIDE BOOK

モンスターメーカー公式ガイドブック



原作者・鈴木氏とキャラデザインの九月姫氏が語る制作秘話＆ウラ話を公開！

鈴木銀一郎氏・九月姫氏
スペシャル対談

幅広いファンをもつモンスターメーカーの歴史とその世界を深く掘り下げる！

世界大事典

モンスターメーカーの歴史と

アイテムや魔法・モンスターなど、知っておくと便利なデータを完全紹介する。

完全データ集

アイテム・魔法・モンスター

快適にゲームが進行できる攻略ガイド。マップなどの情報もバッチリ紹介！！

全エリア完全攻略ガイド

決定版ガイド

●全国のモンスターメーカーファンが驚嘆する充実の公式

3月30日^水発売

定価
1300円
(税込)

●売り切れが予想されます。早目に書店さんでご予約ください。

いよいよこのコーナーも
今月で終わり! なのだ

ゲーマー倉持直伝

そして最後をしめくくる
ソフトは餓狼スペ!!

究極の攻略

番外編



今月の
1本

NEO・GEO 餓狼伝説スペシャル

今月の攻略ゲームはなんと! 『餓狼伝説SPECIAL』なのだ。このゲームはPCエンジンでも発売が決まっている。そこで今回は『リョウ・サカザキ』の倒し方についてを紹介するぞ!

ゲーマー倉持の近況報告

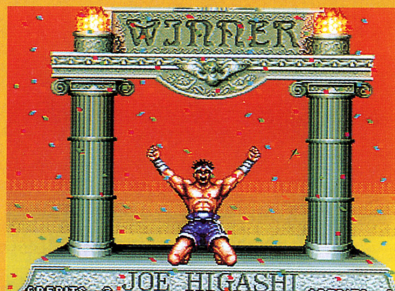
本当によくここまで続いたものである。これが正直な感想であり、本当によくやった、と自分では思っている。と、カタイことはめきにしてこれからも気楽に仕事をしよう。

このコーナーの最後をかざるのはこのゲームだ!!

餓狼スペの最後の挑戦者"リョウ・サカザキ"を攻略!!



ゲーセンでも大人気稼働中のこのゲーム。対人戦はもとより、対コンピュータ戦もなかなか面白い。本当は対人戦について攻略したいんだけど、それをやるとキリがないので、とりあえず対コンピュータ戦でしかも『リョウ・サカザキ (ノミスでクリアすると出現)』を攻略しようと思う。『リョウ・サカザキ』は普通に攻めてもまず勝てない (いちばん下の難易度なら別)。そこで "どうやったら勝てるか?" というところに重点をおき、攻めかたについて紹介していくつもりだ。



もうこのゲームをクリアした人もあることだろう。ただクリアするだけなら誰でもできるが、"一回も負けずにクリア" となるとそうはいかない。しかしこれに成功すると、エンディングの最中に「挑戦者現る」と出て、リョウ・サカザキが対戦を申し込んでくる (というよりは殴り込みに来るようなもんだ)。メチャ強いぞ!

挑戦者 現る!

THE CHALLENGER

リョウが使う技は、龍虎の時に使ってた技プラス新しい技。どれもスキがなく、攻撃力は他の技とは比べものにならないくらい高い。

スキのない技と高い攻撃力を持つ

通常技はおろか必殺技にいたるまでスキがない。いや、なさ過ぎるといったほうがいいくらいだ。もちろん攻撃力も泣きたくないくらい高い。



"リョウ"の使う技はどれも強力だ!!



リョウが強い要因の1つに "飛び道具のスキがまったくといっていいほどない" というのがある。こちらが飛び道具を先読みしてジャンプしても余裕でビルドアップが襲う。

もう1つが "ズバ抜けた攻撃力"。ビルドアップは根元からくらくらうと3発入り、体力が半分失われる。



▲虎の拳の威力が非常に高い。連打してこそ!

▼ビルドアップは龍虎のときより強力になっているぞ!



▲飛燕疾風脚。スピードに優れている。2発目はガード可能。

もちろんあの技もあるぞ!!



『龍虎の拳』で使った『龍虎乱舞』をこのゲームでも当然使ってくる。しかもスピードが段違いに速いぞ。

リョウに対してこれだけはやってはいけない!!

①ジャンプ攻撃



むやみにジャンプ攻撃をしかけると、ビルドアップで必ず落とされる。無意味なジャンプは×。

必ず落とされてしまう



▲これなら大丈夫と思って跳んだが……。



▲ものの見事にたたき落とされるのであった。

②ライン攻撃



これまたジャンプ攻撃と同じで、ほとんどビルドアップで落とされる。自分から突っ込むな!

必ず返されるぞ!!



▲リョウがあっちに行った場合は……。



▲離れたところに向かってライン移動しよう。

③キャンセルのかかってそうな連続技



これも同じく、なんらかの技で返されてしまう。しかける時は必ずキャンセルをかけよう。

"ビルドアップ"のえじきに!!



▲キャンセルのかかってない技を出す……。



▲このように逃げられてしまうのだ。

有効な攻め方と、効果的な技

①飛び道具によるあぶり出し



飛び道具をわりと連射できるキャラの場合に有効な手だ。とくに不知火舞やジョー東、アクセル・ホークあたりに有効な攻め方といえる。飛び道具がないキャラはちとツライ。

基本的には「飛び道具を撃って何かで落とす」といった感じになる。間合いに注意しながらやろう。



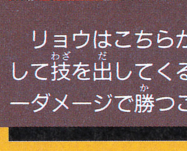
②通常技のフェイント



慣れるまでがツライがコツをつかめば楽に勝てるようになる攻め方なんだ。



リョウはこちらが何か出すとそれに反応して技を出してくる。これを利用すればノーダメージで勝つことができるのだ。



リョウはこちらが何か出すとそれに反応して技を出してくる。これを利用すればノーダメージで勝つことができるのだ。

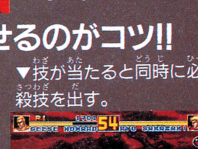
③「避け攻撃」を使う



ただ使うのではなく「キャンセルをかけるときの技として」使うのである。



先に技を出させるのがコツ!!
▼技が当たると同時に必殺技を出す。
▲リョウが虎煌拳を出したら早めに繰り出す。



先に技を出させるのがコツ!!
▼技が当たると同時に必殺技を出す。
▲リョウが虎煌拳を出したら早めに繰り出す。

じつは、リョウ・サカザキは使えるのだ!!



今まではリョウ・サカザキの倒し方について紹介してきたけど、じつはこの無敵の強さを誇るキャラが、自分の手で操れるのだ! 使えるようになるためのコマンドは右を見てくれ。

ちなみにこのコマンドはゲーセン版の餓狼スペシャルでは使えないぞ!

これが出し方だ!!



リョウを使うには、リョウを倒さなくてはならない。それとその状態をセーブできる『メモリーカード』も必要になる。この2つの条件を満たせ。

コマンド

リョウに勝ったデータをカードから出してから、リョウに負け、そのままデモ画面が出るまで待つ。デモ画面が出ている間に『↑←↓→↑A↑↓←↑C』と入力。リョウの声が流れたら入力成功。



それからこの隠しコマンドについては、SNKさんに電話しても教えてくれないのであからず。コイツを対戦で使おうと、かなり勝率が上がるだろう。コンピュータが使うリョウと人間が使うリョウでは、強さがまったく違う(技を使いこなせば、の話だが)。ぜひこのキャラでウデを磨き、餓狼スベを心行くまで堪能してもらいたい。

クライマックスは、すぐそこだ。



『ドラゴンナイト4』のすべて

エルフの美少女ファンタジー、『ドラゴンナイト4』を先取り大解剖。人気イラストレーター、竹井正樹氏の手によるムフフなCGを大掲載!

ファイナル企画

PART1 ポプコム・ゲームオスカー

PART2 ゲームヒロイン・10年の歩み

PART3 ポプコムスタッフ・10年前のワタシ

MAGAZINE FOR GAME KIDS & GIRLS

POPCOM

月刊ポプコム3月号2月8日発売 特別定価720円(税込)

付録1

『三國志IV』先取りパーフェクトガイドディスク

付録2

別冊『三國志IV』パーフェクトガイド
光栄の人気シミュレーション『三國志』シリーズの
最新作を、ディスクと別冊付録で徹底ガイド。

大好評CD-ROM MOOK PCエンジン CD-ROMカプセルシリーズ

キミも、カプセルのバックナンバーを手に入れよう!



英伝Ⅱ、プライⅡ、ウインズオブサンダー、クレストオブウルフ、ふしぎの海のナディアの5本の体験ソフトが入ったカプセル創刊号。



BONKⅢ、カルトQ特別版、トップをねらえ!Ⅱ、ダイナステックヒーロー、モンスターマーカー、シャロックホームズの探偵講座Ⅱ他を収録。



ルイン、卒業、機動警察パトレイバー、ネクタリス、マイト&マジックⅢ、ブラッドギア、の6本を収録。原人4コマ劇場も入ってるぞ。



YsⅣ、フェイスボール、ボンバーマン'94、ソル：モナージュ、スーダラⅡ、フラッシュハイダース、ゴジラ爆闘烈伝、YAWARA!Ⅱなどを収録。



人気RPG、カブキ伝の体験版に天々の魅力がいっぱいのMOOKをセットした、カプセル増刊号。ファン必携の一冊。

書店さんで申し込む

- ★下の「書店用注文書」に必要事項を記入し、近くの書店さんに注文してください。
- ★商品はご注文後、2～3週間でご注文いただいた書店さんに発送いたします。(地域によって、もう少しばかり時間がかかる場合があります)



パルシヨップ(通信販売)で申し込む

前払い

- ★下の「パルシヨップ注文書」に必要事項を記入し、(印鑑、電話番号をお忘れなく)、ご希望の商品の価格に送料567円(税込/冊数に関係なく送料は均一です)を加えた金額をそえて、必ず現金書留郵便でお送りください。
- ★商品は申込金到着後2～3週間でご注文いただいた商品が届きます。

後払い

- ★下の「パルシヨップ注文書」に必要事項を記入して(印鑑、電話番号をお忘れなく)郵便ハガキの裏にしっかり貼り付けてお送りください。
- ★商品は、注文書到着後、2～3週間でご注文いただいた商品が届きます。
- ★商品到着後、同封の払込用紙に、払込手数料をそえて、2週間以内に郵便局でお支払いください。なお、お買い上げ金額が6000円以上の場合は、商品をご自宅にお届けした際に、現金でお支払いください。

- 18歳未満の方は、注文書に必ず保護者の方の承認印をいただきます。
- 商品パッケージ開封後のキャンセルはご容赦ください。
- 不良品の場合は、その旨を書き添え、商品到着後1週間以内に商品をお送りください。返送料は不良品の場合のみ小社で負担しますが、

- それ以外はお客様のご負担になります。
- 商品の残数には限りがありますので、品切れになる場合もあります。ご了承下さい。
- 離島にお住いの方は、係にお問い合わせください。
- 申込締切日 1994年2月28日

【あて先】 〒101-91 東京都神田局私書箱81号 小学館パルシヨップ PCエンジンカプセル係

書店用注文書

●小学館・PCエンジン CD-ROMカプセルシリーズ バックナンバー申込書

- | | |
|--|--|
| ☐ CD-ROMカプセル (冊) | ☐ CD-ROMカプセル4 (冊) |
| ☐ CD-ROMカプセル2 (冊) | ☐ 風雲カブキ伝出撃の書 (冊) |
| ☐ CD-ROMカプセル3 (冊) | |

■ご氏名

■ご住所

TEL ()

■書店様へ... 貴社貼印を押して取次店へご注文ください。

パルシヨップ用注文書

- | | |
|---|---|
| ☐ No.100 CD-ROMカプセル (冊) | ☐ No.500 CD-ROMカプセル4 (冊) |
| ☐ No.200 CD-ROMカプセル2 (冊) | ☐ No.400 風雲カブキ伝出撃の書 (冊) |
| ☐ No.300 CD-ROMカプセル3 (冊) | |

■ご氏名 フリガナ

■保護者名

■ご住所

TEL ()

■生年月日(年 月 日)

■年齢 歳

通販に関するお問い合わせ先
OPAL SHOP AM10:00～PM5:00 土・日・祝日は休み
 ☎0120-448422
 〒101 千代田区神田神保町2-30昭和ビル

商品の内容についてのお問い合わせは...
小学館 月刊PCエンジン編集部
 03-3261-1393まで

VIRTUAL YAROU!!

特別編

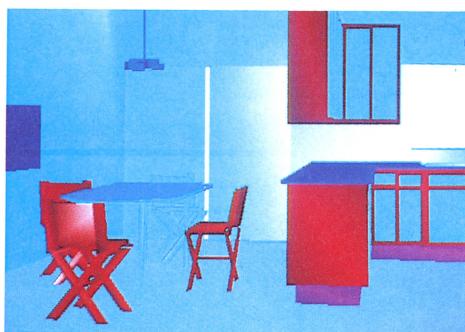
●今月の現実/FINAL CHAPTER
バーチャルリアリティ

いよいよ最後となる今月は、今までの取材報告とバーチャルリアリティをもう一度、真面目に考えることで締めくりたいと思う。文字がかなり多いけど、最後までつきあってくださいな。

view VRのもたらす未来は!?



▲仮想現実にはゲームにも多く用いられている。だが、ほんとうの意味でVRと呼べるものはまだ少ない。



本誌月刊PCエンジン休刊に伴って、当「突撃!バーチャル野郎!!」コーナーもいよいよ今月で最後となった。偶然にも今月は第24回目。まる2年続いた勘定だ。実際ここまで続くとは思わなかった。ネタ的に苦しい月もまああったが、これもひとえにみなさんのおかげでこと。さて、最後となる今月は大胆にも「バーチャルリアリティのもたらす未来」と題うって、VR(バーチャルリアリティ・以下同)の現状と、そしてその可能性を紹介していこう。

そもそもVRとは一体なんなのか?

実際の意味は知らなくても、VRという言葉を書いたことのある人は多いだろう(ここを読んでもいれば当然かな?)。VRは例えばファジーやニューロのように、言葉だけが先走りしてしまったコンピュータ技術(概念)といえる。そのせいか、その正体を見極めることなくブームになり、その名前の製品や映画などを生み出してしまった(人のことは言えないけどね)。

また、学術的に研究されつくされるまでに、

一般市場(とくにアミューズメント)に登場してしまっ、珍しい技術とも言える。これらのことによりVRは多くの人がある存在を知っているが、多くの人がある意味をよく知らない、なにかいかにわしい雰囲気存在になった。

では、VRとは一体なんなのか? それを的確に表現する言葉はないが、あえて日本語にするならば、「人工現実感」または「仮想現実感」となる。仮想とは「事実ではないことを仮にそう考える」といった意味であり、現実とは「現に実際にこうであるという状態」という意味である。この相反する2つの言葉の生み出す奇妙さこそが、VRというものなのだ。

簡単に言ってしまうと、VRとは「コンピュータが構築した世界の中に入り、その世界を体験、体感すること」ということになる。コンピュータが作った世界という意味では、テレビゲームも同じ。だが、VRはその中に入り込み、その世界を体感するという点で、ゲームとはまったく違ったものなのだ。

VRは多くの場合2種類のシステムによって

第1回

シュミレーションゴルフ

記念すべき第1回は、スクリーンに投影されるコースにむかってボールを打つゴルフシュミレータ。担当者の趣味であった。



第2回

ハイパーロボット

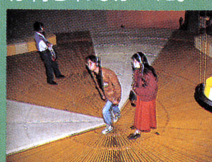
テレビゼンズやマイクロロボなど、最新のロボットを特集。とくに眼球の中に常駐するマイクロロボの想像図には、ビックリ。



第3回

脱着するリアリティ

音楽、ノイズを体感するミョーな展示会。突然後ろから声をかけられるような不思議な感覚は、確かにこれでし



第4回

バーチャル・ウォーズ

映画「バーチャル・ウォーズ」を特集したちょっと変わった回。みんなはもう観た? なかなか面白い映画だぞ。



第5回

生体情報を利用したVR

生体情報のフィードバックを行うVRシステム。この時はまだ稚拙なものだったが、今ではかなりスゴイものになっている。



突撃
バーチャル
野郎
の

突撃
戦果

構成される。HMD（ヘッドマウントディスプレイ）などの映像出力装置、そしてデータグローブやデータスーツなどの入力装置である。HMDは2つのモニターをそれぞれ両目に見るようにヘルメットにとりつけたもので、頭に装着すると目の前に立体感のある映像が広がる。データグローブはまさに手袋のようなもので、手の動きをコンピュータに伝える。この2つの組み合わせにより、体験者はコンピュータの作り出した仮想空間をHMDを通して自分の目で見ることができ、そしてデータグローブは仮想空間の中のものに触り、つかむことができる。あたかも現実の世界にいるかのように。この感覚はなんとも不思議なもので、正直いって説明しづらい。頭はそれを現実ではないと判断していても、そこは現実が現実として必要な要素を多く満たしている。そのため、あたかももう1つの現実世界に迷い込んだような錯覚を体験者に感じさせるのだ。

君の想像力を駆使して想像して欲しい。コンピュータの三次元データにすぎない世界の中を、足を動かすことなく歩き回れる感覚の不思議さを。そこにはいはずの物体に手をのばし、それをつかめることの不思議さ！ それはとても口では説明できない感覚で、とても文章などでも説明できない興奮だ。それがVRだ。

VRの誕生

VRは新しい技術のように思われがちだが、その歴史は意外と古い。1960年代初めに写真家で映画作家でもあるモートン・ハイリグによって考案された「センソラマ」は、嗅覚も含む五感にうったえかける、今言うバーチャルシアターのようなものだった。1965年にアイバン・サザンランドが開発した「究極のディスプレイ」は天井から吊すほどの大形のものではあったが、ほぼ現在のHMDと同じシースルータイプのHMDだった。また、この時代には他にも「メタプレイ」など、様々な革新的な試みが行われた。

だが、それらの先駆的で斬新な試みは、あまり成功はしなかった。ちょうど当時アメリカは戦争状態に入りはじめ、それどころではなかったなどの理由もあるが、最大の理由は当時はまだそれらを実現するために必要だったコンピュータのレベルが低すぎた。そのためそれらはほとんど空想の域を出ないように思われていたのだ。そしてなにより高価すぎた。

それ以降、一部の賢明な人を残しVRは忘れられた。だが、研究は行われ続け、地道ながらもVRシステム実現に必要な数多くの機器が開発される。そして1985年、NASAの開発した仮想環境ワークステーション「VIEW」でVRは再び脚光を浴びる。これは狭い宇宙船内での使用を前提に開発されたシステムで、仮想空間の中に様々なプルダウンメニューを表示、大形のコンピュータ環境の中で作業しているのと同じように（例えば宇宙服を着て宇宙空間にいるときでさえ）狭い空間でも作業できるシステムだった。また、同時期にテレプレゼンス・ロボット（遠隔操作）の発表も行われている。そして、1992年にはWインダストリーが世界初のアミューズメント用VRマシン「バーチャリティ1000SD」とゲーム「ダクティル・ナイトメア」を発表。HMDと簡単なデータグローブや3Dマウスを装備したこのマシンは、誰にでも気軽にVRを体験できる、画期的なものだった。

VRの現在・そして応用

コンピュータの進歩のおかげでようやく現実となったVRは、今や驚くほど多くの分野で実用化されつつある。まず設計の分野でVRは大きな期待を浴び、そして成果をあげている。たとえばビルの設計などによく用いられるCAD（コンピュータによる設計システム）データをVRによって仮想空間にすれば、設計した段階でそのビルの中を自由に歩き回ることができる。実際に建ててみなければ

▶次ページに続くぞ!!



▲HMDとデータグローブ。これらはいずれ家庭用にも発売されることになるだろう。



▲CADからのデータで成形されたVR空間。巨大な都市を、机の上のコンピュータ内に作りだすことも可能。



▲バーチャリティ1000シリーズ。通信対戦を可能とした筐体（写真）もあり、本格的なVRを楽しむことができる。

第6回

ネットワーク対応システム

テレ・コミュニケーション（ネットワーク対応VRシステム）の特集。はじめて触ったデータグローブに、VRの楽しさを再確認。



第7回

バトルテック

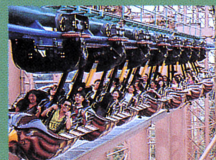
アミューズメント用VR、バトルテックの特集。同一空間を多人数で共有するのはやはり楽しい。見かけたら一度は遊んでみよう！



第8回

はやぶさ

レールから釣り下げられたジェットコースター。フラフラとゆれる恐怖はかなりのもの。担当者はこの後ジェットコースター恐怖症に。



第9回

コクピット型シミュレータ

映像に合わせシートが激しくゆれる体感シアターの小型版。NASAの映像を元に作られたリアルな火星像も感動モノだった。



第10回

ステレオグラム

大人気となったステレオグラムの特集第1弾。当コーナー中、最も人気のあった回では？と陰で噂された。んなこたあ、どうでもいい。



第11回

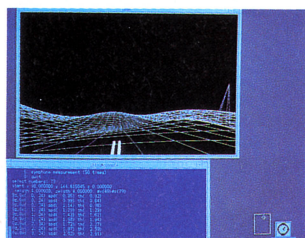
バーチャリティ1000

世界初のアミューズメントVRシステム、バーチャリティの特集。もし君がこれをどこかで見かけたら、絶対に遊ぶべきだ。

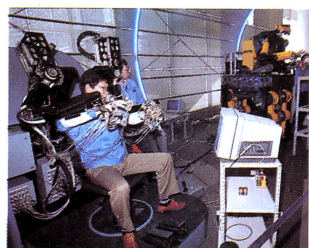




▲離れた距離にいるもの同士が、VRの中では隣にいる感覚で協同作業を進めることができる。写真は通信によって離れた者同士が同じ仮想空間の中で戦っている様子。



▲VRは訓練にも効果的だ。写真はVRによってスキー訓練を行うシステム。



▲テレ・プレゼンスのよう。遠隔地にいるロボットは、操作者の動きを忠実にトレースする。

わからない細かい不備な点などもあらかじめ調べることができるし、住みこちを確認することもできる。NASAでは前記のVIEWを用い、スペースシャトルの風洞実験を行っている。これによりスペースをとらずに、しかも極めて低コストで実験を行える。他にもキッチンや車、飛行機などの大形のものからハサミなどの設計にいたるまで、こういったシステムが取り入れられている。

教育の分野でも、VRは有効だ。今までは記号でしかなかった原子構造をVRでは直接見ることもできる。原子核のまわりを回る電子に触ることもできるし、水から原子を一個とり、水素に変えるなんてことを実際に原子に触って試すこともできる。

医療の分野でもVRは価値のある技術だ。医者は患者の手術をあらかじめ再現されたVRモデルを使って練習できる。とくに医学生に大きく貢献するだろう。現実にワシントン医科大学の生物学部では、デジタル死体を作りだそうとしているし、日本でも完全な人体骨格のデータベースが市販されている。

VRの応用範囲

ビジュアライゼーション

- 教育
- 医療
- 建築

コミュニケーション

- 通信

● テレ・プレゼンス

アミューズメント・芸術

- ゲーム

● インタラクティブアート

VRがもっとも目立った形で新しいものを提供するのは通信、つまりネットワークにおいてだ。臨場感通信会議という名で研究されるそれは、それぞれ別の場所にいる参加者が一堂に介した感覚で面談会議を行うことができるものを目指している。仮想空間で作られた会議室に、標準人体データをベースに特徴をおさえ再現された参加者が集まり、協同作業をすることが可能になるという。これが成功すれば、それこそ家で全ての仕事ができるようになる。

もちろん、アミューズメント…つまりゲームなどの分野でもVRは極めて劇的な進歩をもたらす。通信と併用すれば、雨の日でも11人が集まって仮想のグラウンドでサッカーをすることができるようになる。現実Wインダストリーのバーチャリティ1000は通信を可能にし、仮想空間の中で銃撃戦を行うことができる。

これだけではない。VRを応用できないものなど、それこそこの世にはない。全てのものはその在り方をVRによって変える。これはSFではない。確実に迫りつつある、それこそ現実なのだ。

VRの越えなければいけない課題

だが、上のようなことを現実にするにはまだまだ越えなければいけないハードルが数多く存在する。最大の問題は価格が高いことだ。また、現状ではまだコンピュータの性能が低い。作り出された仮想空間は、リアルというには程遠い平面で構成された立体（ポリゴン）がほとんどだ。データグローブやHMDなどの機器も、より軽く、小型に、そして精度の高いものにならなければいけない。VPL社のHMDはその重量ゆえ、とても長時間の使用に耐えられるものではない。また、触感も解決しなければいけない重要な課題だ。仮想空間の物体は掴むことはできても、その堅さを知ることは難しい。これはフィードバック、つまりものに触った感覚がないからだ。そのためVR空間の物体はひどく現実味に欠ける。

第12回

バーチャルロックオンショット

おもちゃの光線銃。ヘッドアップディスプレイを搭載するなど、それっぽい雰囲気があるがなかなか愉快。全国大会なども催されている。



第13回

A-300

パソコンのフライトシミュレーター専用のジョイスティック。こういうものを作るアメリカ人のバイタリティに、なにより感心した。



第14回

VR技術を活用した健康機器

生体情報を応用したリラックス機器と、サイクリングマシンの特集。本当に気持ちよさそう。柏原記者の表情が印象的な回であった。



第15回

3Dステレオグラム

この号からまさかのカラー化。人気を得るためにステレオグラムの特集第2弾となる（ウソだぞ、念のため）。見ると最高に楽しい。



第16回

モーフィング

映画やテレビCMなどによく使われる画像処理技術、モーフィングの特集。このシステムが家庭で楽しめるようになるのが心待ち。



第17回

ナックルファイター

玩具シリーズ第2弾。有線式のリモコンロボット。多様なアクションでかなり楽しかった。しかし、記事は強引な内容で失笑をかう。



他にも通信網の整備、さらに優れたインタフェースの必要性など解決すべき点は多い。だが、結局のところ技術の問題は時間の問題でしかない。それらはいずれ、必ず解決されるのだ。

VRのもたらす未来とは

それらの問題がクリアされたとき、VRはどんな未来を人にもたらすのか？ それを予測するのは難しい。なぜならそれは、人類が火薬を、爆弾を、蒸気機関を、印刷機を、飛行機を、原子力を発明したとき以上の変革を確実に人類にもたらすからだ。かつて体験したことのない、巨大な変革を。

例えば学校。家にいる君はHMDをかぶり、データスーツに身を包む。するともう教室の中にいる。授業は全てを体験できるように楽しく、覚えやすいものになる。もちろんクラスメートがいて、遊ぶこともできる。しかも、君は自分の容姿を変えることだってできる。VRの中の姿は作られたデータだから、それを変更すればいいだけだ。逆に気に入らない友達は、君の目には動物のように映るように設定することも可能だ。教室の中が味気ないと思えば好きなカラーリングに変更すればいい。すべては君の思うままに、変えることができる。

仕事も同じだ。デスクワークなら完全に家でできるようになるし、体を使う作業もテレビゼンスの発展により、かなりの部分は家にながらにして作業を進めることができる。

VRの街を散歩し、観光やショッピングを楽しむことも面白いに違いない。そこでは君が思えばどんな場所にも一瞬で移動することができる。もちろん実際には家にいるのだが。

VRによるセックスはよく話題になることだ。それは実現は難しいだろう。だが、不可能ではないだろうし、可能ならばより以上の快楽をもたらす可能性がある。

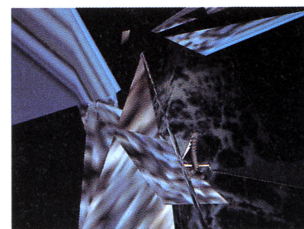
こうしてみると、VRの世界はまるでパラエド。これこそ理想郷という気もする。しかし本当にそうなのか？ VRは安全なのか？

暴力はVRでは無意味のように思える。殴られても肉体に影響はない。その意味で安全だ。だが、精神のダメージは免れ得ない。仮想空間の中では、現実以上に精神はむき出しだ。そして精神の、心の傷こそがもっとも痛く、深い。

また、全てがデータに置き変わるVRでは、会話を盗聴（ハッキング）するなどたやすい。情報の操作なども簡単だ。これはVRのもたらすもっとも恐ろしい問題となる。ある意味でVRにはプライバシーは存在しえない。そして得られる情報はすべてどこかで調整を行うことができる。目に映るもの、耳にする言葉すら!!
現実を捨て、VRの世界に逃避する者も登場するだろう。弱いものにとって、夢を実現できるVRは天国になるはずだからだ。

VRは、その素晴らしさと同じくらい危険な存在だ。VRが新たな差別や確執を生み出すことも考えられる。VRを使った犯罪も生まれ、戦いもおきるだろう。だが、VRはそれ自体が何かをおこすのではない。それを使う人間がなにかをおこすのだ。多くの技術のように、危険かどうかは使う人間次第なのだ。

かつてエデンの園に人類の祖先となったアダムとイブがいたという。彼らは蛇の誘惑に負け、神の命に背き知識の木の実を食べ、それによって楽園を永遠に追放される。だが、僕はそれを悪いことだとは思わない。食べたからこそ今の僕らがいて、そして、やがて来るエキサイティングな時代を迎えることができるのだ。



▲VRの世界では使用者がその世界の決定権を持つ。写真は使用者に合わせ刻々と変化するVR世界。



▲富士通・ハビタット。パソコン通信の中に作られた仮想の都市、ハビタットで参加者は市民となって生活する。そこでは店を開くことも、姿を変えることも可能だ。

VIRTUAL REPORT

と、いうわけでこのコーナーもこれでおしま。い。数少ない(笑)応援してくれた読者のみんな、今までも本当にありがとう。少しでもVRに興味を持ってくれたなら、これにまさる喜びはありません。極めて低い人気度にも負けず(爆笑)、連載してよかったなあ。また、このページを制作するにあたり非常に多くの方、特に忙しい中、早く取材に応じてくれたメーカーの皆様、常に

ご迷惑をおかけした関係者の皆様にこの場を借りてお礼申し上げます。なお、今回の記事制作に当たり以下の文献を参考にさせて頂きました。

●小林直樹著「バーチャルリアリティの現在」

エレクトロニクスライフ、93年7月号

●バリー・シャーマン+フィル・ジャドキンズ著「これがバーチャル・リアリティの世界だ」

鎌田三平訳（徳間書店）

第18回

ロストアニマルズ

CGによって蘇った恐竜たちの特集。骨格から再現された恐竜の動きは絶妙!! この作品がなぜビデオ化されないのか不思議。



第19回

SSVSシミュレータ

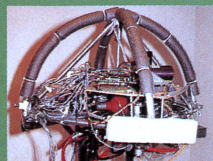
混迷の自動車社会を救うために考案された未来型自動車のシミュレータ。ほんとに出るのか、少々疑問ではある。



第20回

ロボット

ロボット特集第2弾。クラゲのような形をしながらも、2足で高速移動するロボットが展示されていて、これには驚かされた。



第21回

エレクトロニクスショー

なぜかメッセで行われたエレクトロニクスショーの紹介記事。バーチャビジョンの紹介も。このビジョン、なかなか楽しいものだった。



第22回

VRmaker

ビルの設計などに使われるCAD（コンピュータによる設計システム）をVR空間にするためのシステム。かなり安価なのが特徴。



第23回

ブレインビルダー

家庭用のコンピュータを使ったα波検出マシン。記事中には書けなかったが、睡眠中のデータなども検出。面白いデータがとれた。



奇想天外



最終回

感動のフィナーレは、新年の幕開けと共に。さらばきそてん。今一度万感の思いを込めて君に捧ごう。さらば奇想天外！

さよなら、きそてん！ また来てGAME ON!



「きそてん」

FINAL
GO! GO!
GAME ON!

広井総帥からの
(ファイナル)
メッセージ!

このまま天外ワールドはGO! GO! だぜ。もっともっと信者を増やしていくのだと、いろいろ作戦を練っている。ふふふふ、それが94年、次々と皆さんの前に姿を現すだろう……。まず、あれとあれ……そ

いやあ、長いこと月P「きそてん」を応援してくれてサンキューベリベリマッチョ!! 感謝しております。

特に、93年「カブ伝」の盛り上がりは、はっきりいってうれしかったぞ!! 天外の番外編として、ずいぶん遊びを入れ(入れ過ぎ)、おふざけが過ぎたかもしれないが、そんな心配も、どこかヘビューツ!! 新しいユーザーが「カブ伝」から天外ワールドの信者となってくれた。ウヒョー!

して、強烈なあれだ!! 一緒に夢を見ようじゃないか!? それらは「GAME ON!」誌上でどんな報告していくぞ!!

いいか、絶対に目を離すんじゃないぞ!! 94年も天外ワールドで行こうぜ!!

それからもうひとつ、「GAME ON!」でオリジナルのストーリーってのも、展開しようと思っているので、よろしく!!

TAIKUN/OHji Hiroi

きそてんの一年間

- 1992 9月 月Pの編集部、「天外」の最新作の情報を得る。緊急会議で、コーナー発定決定。
- 10月 「天外魔境 風雲カブ伝」制作発表。塚原編集長の独断で、「天外密教」というコーナー名でさっそく葉書を募集。
- 11月 REDカンパニー広井王子総帥、小学館に。「密教はダサイ!」の一言でコーナー名を『奇想天外』に変更。担当もマッシーに決定。
- 12月 「奇想天外」(以後きそてん)連載スタート。第1号の投稿者は山梨の君ともみさん。
- 1993 1月 「食いしん坊犯罪」コーナー人気沸騰。
- 2月 きそてんメダルデザイン完成。
- 3月 「カブ伝」に牧瀬里穂出演、発表。
- 4月 札幌ハドソンへ広井総帥とマッシーが突撃。月P独占の「カブ伝」写真をスクープ。
- 5月 「カブ伝」体験版を小学館で制作決定。再び札幌へ。開発者インタビューを行う。もちろん夜はカニだあ〜!!
- 6月 「カブ伝」体験版発売。
- 7月 「カブ伝」発売。秋葉原でイベントも開催。
- 9月 広井総帥、作家の綾辻行人氏と対談。次回作の話で盛り上がる。
- 1994 1月 きそてん、月Pでの連載終了へ。以降、GAME ON!での連載決定。投稿葉書総数 7354 通。

'93きそてんフィーバーよ永遠なれ!

こんちわ、マッシーです。とうとう月Pでは最終回になってしまいました「きそてん」ですが、今回はこの1年間のきそてんを振り返りながら、きそてん裏話などを紹介していきたいと思います。

「カブ伝」発売に合わせてスタートした「奇想天外」。月Pでは赤バラに続くREDカンパニー、広井王子総帥のコーナーとなり、「天外」という大物ソフトを扱うコーナーになりました。んだけど、塚原編集長ときたら「天外密教」なんてネーミングしてしまっ、広井総帥に「もっと簡単な名前にしようよ」とあきれられてしまいました。ちなみに月Pの古株、エビいち師匠から「神保天外党」なんていう候補もあがってました。もち即ボツだったけど……。

また話題になったのは葉書採用者への景品、きそてんメダル。これを「表にでっぱり、裏にへこみが……」とやったところ、

読者から「それ、どんな形?」という葉書が殺到。さらにキャラ人気投票を加えて一時期、葉書は月に400通を超えるという時もありました。

そして「カブ伝体験版」の製作スタート。実質わずか10日間というハードスケジュールの中、札幌ハドソンに飛び、広井総帥を追っかけながらなんとか完成。実はこれは、某出版社から出る予定だったんですが……。

またこのころから「天外Ⅲ」の話題も広井総帥から語られるようになり、作家、綾辻行人さんとの対談の時は、え〜! そうなんですか〜! というどびっくりのゲーム内容まで語られたのです。

そんなこんなで1年間、読者のみなさんに支えられながら巻頭も、付録もやったきそてんですが、今回で最終回を迎えることになりました。コーナーは形を変え、雑誌を代えて引き続くこととなりますが、よかったらこれからも応援してくださいね。



▲CD-ROM付きの豪華ムックは発売と同時に売り切れる店も。

予告

「GAME ON!」4月号(3月3日発売)より新連載決定!

(どんなコーナーになるかというところ…)

さて、新生きそてんとも呼べる新コーナーは一体どういうコーナーになるかというと、正直言ってまだ具体的には決まっていないう。これから、読者のみなさんと一緒に作っていきたくて考えている。ただ、大きな基本テーマは決まったので、ここでみなさんに紹介するね。「広井王子総帥のやる企画ページ」と言うのが大きいテーマ。これを基本ベースにして、様々なことにチャレンジするぞ。きそてんではできなかった、企画モノがメインになりそうなんだ。当然、広井総帥やREDカンパニー関連のソフト情報も紹介。これに関連した企画もやるぞ。



最終号記念PRESENT

きそてんメダル&テレカを

大プレゼント



▲きそてんメダル。持っていない人にプレゼントしたい。



▲超プレミアム付きのテレカ。こちらも持っていない人優先。

きそてんの生んだ超貴重グッズ2点を最終回にあたってプレゼントしちゃうぞ。きそてんメダルときそてんテレカのいずれかを各20名様にプレゼント。葉書に欲しい賞品のどちらかを明記して下の宛先まで送ってね。締切は2月28日。発表はGAME ON! 5月号で。

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン きそてん係。

でも企画モノっていてもピンとこない人多いと思う。そこで、さらにテーマをしぼりこんで、「REDカンパニー、広井王子総帥が、どんな風にゲームを作っているのか」みたいな

ところに焦点を合わせていこうと思う。ちょっとしたクリエイター養成ページにもなりそう。でも、きっとおもしろおかしく作るのでカテゴリーにはなりそうもないかもね。

こんなコーナーをつくります

『天外魔境』関連拡大情報コーナー

きそてんで培った天外ユーザーを捨てるなんてことはいたしません。さらに新規ユーザー獲得のため、某V誌がスクープなら、こちらでは企画で対抗。きそてんでみせた、メダルに体験版にキャラテレカなどのユーザーをその気にさせる展開で勝負だ。新作や今までのシリーズ、そして……などの情報も随時紹介していくぞ。もちあの手この手を使ってね。

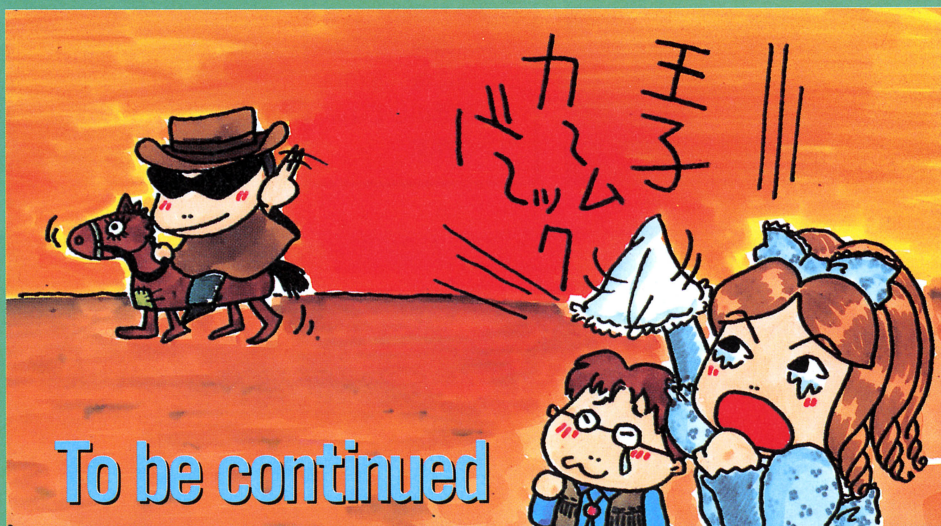
さらにRED発のソフトやキャラも大特集。原人にユナにあれにこれに……といったものも紹介していくからね。当然読者参加型の企画もやるつもりだ。

秘密結社REDクリエイター部隊(仮)

広井王子総帥を始めとしたクリエイター集団、REDカンパニーを徹底研究! 一体『天外』はどうやって作られるのか? どんなところからアイディアがひらめくのか? などをゲーム風にキャラクターをたてて紹介。キャラによっては実際に作られているゲームとリアルタイムにコーナーが進行。また、アイディアは持っているけど、形にならなくて……という読者にも一攫千金のチャンスが訪れるかもしれないぞ。今、きそてんで募集している「天外Ⅲ アイディア募集」もこちらで引き続きフォローしていくからね。

あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 GAME ON! 『きそてん大改革案』係



次は「GAME ON!」
(3月3日発売)
4月号で会いましょう!!

これが最後の激烈技だ〜! 心して読めよ〜!!

激烈技 SPECIAL

月P創刊以来、現在まで力走してきました「激烈技」ですが、今回をもって消滅いたします! 今までみんなの助

■ヘビー級 超大技 ■ライト級 小技
■ミドル級 大技 ■フライ級 おまけ技

けを借りてなんとかやってみました。本当にどうもありがとうございます。また、どこかの誌面で逢えたらいいねっ!!

ダブル真空剣

イースIV〜The Dawn of Y's〜



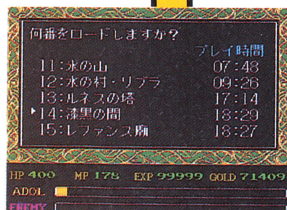
スタッフルームへご案内!!

東京都/リリア命



▲まずは最後のボスを倒してエンディングを見てください。がんばって倒せ。

イース最新作に“スタッフルーム”というおまげが発見された。まずはゲームをクリアすることが条件だぞ。

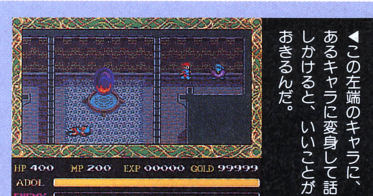


▲エンディングが終わったらいりせしめる。そしてこの画面にしよう。

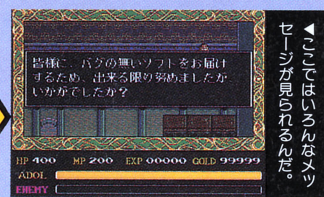
ゲームをクリアしたら最後の画面でリセット（電源は切らない）その後、左のロード画面にしてⅡボタンを押す



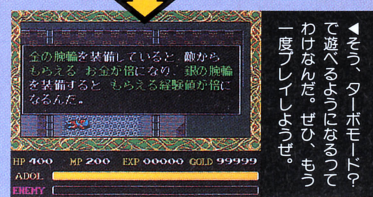
▶この真白を選択してⅡボタンを押せばいいぞ。



▲この左端のキャラに、あるキャラに変身して話しかけると、いいことがあるんだ。



▲ここはいらんなメッセージが見られるんだ。



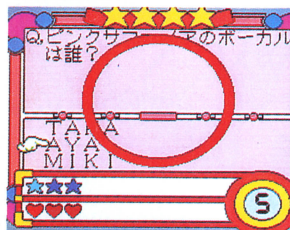
▲でっ、ターボモードで遊べるようになるってわけなんだ。せひ、もう一度プレイせよ。

クイズDE学園祭



上から下までじ〜っくり見ちゃえ!!

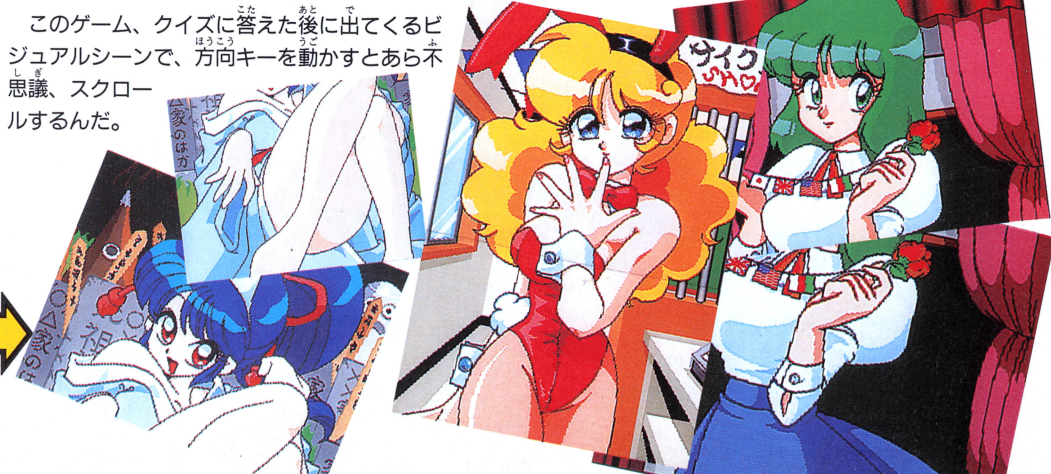
千葉県/安藤充謙



▲とにかくクイズに勝てたら、ジュアルシーンにgo。

このゲーム、クイズに答えた後に出てくるビジュアルシーンで、方向キーを動かすとあら不思議、スクロールするんだ。

女の子とのクイズ勝負で勝った後に出るビジュアルシーンで、方向キーの上下を押す

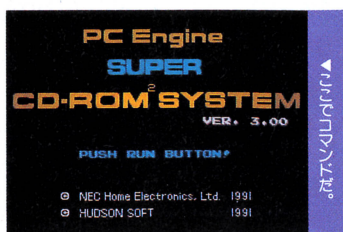


スーパーリアル麻雀PⅣカスタム



いきなりエンディングだぜっ!!

山梨県/遠藤薫



▲タイトル画面だ。

上の画面で方向キーの下・セレクト・IIボタン・Iボタンを押しながらランボタンを押す



▲ほらエンディングだ。

このゲームって2人目まではなんとか勝てるんだけど、3人目がね〜すげ〜強いと思わない? ンでこの技が登場するってわけだ。これを使えばいきなりエンディングが見れるぞ。ちょっとズルイけどね。

爆笑 吉本新喜劇

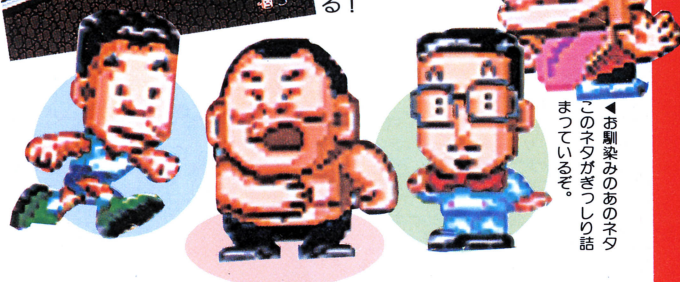


ボツネタを聞いちゃおう

佐賀県/アヘアヘ



このソフトを音楽CDプレイヤーにかけて30番目を聞いてみよう。持ちネタやボツネタをたくさん聞くことができる!



▲お馴染みのあのネタがこのネタがぎつり詰まっているぞ。

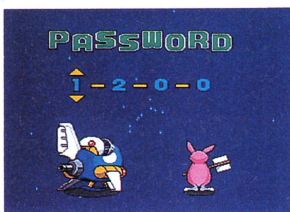
ボンバーマン'94



全ステージパスワード全紹介!!

福岡県/松本恵典

恒例! ボンバーマンの全パスワード集だ。いつもアリガト!!



▲パスワードを入力するんだ。

エリア ステージ	1	2	3	4	5	FINAL
1		4501	4502	6803	8114	0515
2	6800	8111	8112	0513	2814	
3	5120	7421	7422	9723	1134	
4		1051	1052	3353	5654	
BOSS	7420	3351	3352	5653	7954	



ボンバーマン'94



ミュージックセレクト

山梨県/南宏介



▲タイトルで入力する。

ボンバーマン'94にミュージックセレクトが発見されたんだ。やり方は左下を見てくれ。ボンバーマンの音楽が聴き放題なんだ。軽快な音楽の数々を心ゆくまで楽しんでチョウダイね。そしたらもう一回勝負だぜっ!!



▲素早く何度か入力して成功するとこの画面になる。これで成功だぞ。

上の画面で方向キーの右・左下・下・右下と素早く押す。この時、右下で止めてカーソルが一瞬止まった時にIIボタンを押す。

幽★遊★白書



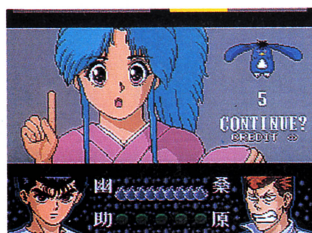
コンティニュー無限!!

大阪府/山田真一郎

トップ10でも売り上げ上位にランクされているこのソフト。なんと無限コンティニューのやり方がわかったぞ。これで何回ゲームオーバーになっても、安心して? プレイすることができるってものだ。良かったね!?



▲この画面で下のコマンド。



▲"CREDIT" のところが無限のマークになっていけば成功っていうことだ。

上の画面で方向キーの上・下・ランの順に5回押してプレイヤーを選んでスタートする

遊樂画廊／最終回



「な」といふあで、初期から投稿してただよ。千葉県・加賀(景)がゆ



「マンガの方も頑張つてね。」(岡山県・蔵書家)



「いつも裏の絵も楽しみてくれた。」(栃木県・まひろ大生(秋海生徒))



「初めて住所知つたけど、団長の実家の超近所だよ。」(神奈川県・田舎者助)



「GAME ON! はこいつのコーナーはさういふみたい。」(宮城県・陸いさむ)



「どこかで再開したいと思つてゐただよ。」(神奈川県・ミハハ鞋製造)



「フナコとタマ子合作。茨城県(まだ)山口県・胡桃のゆづか(広島県・梅見鳥)」



「昔PN間運えて『手』をうけたともあつたね。」(福島県・B・15A遊撃手)



「いきなりの終了宣言で、みんな驚かせやつたかな?」(宮城県・理和)



「このPNは月だけだったんだが。」(新潟県・五十嵐あけの)



「昔は、記念品巾着だったんだよね。」(東京都・汐路めづり)



「今回は最後のマンガおもしろかった。」(宮城県・芹沢よし)



「この花(こ)もあつた。」(東京都・橋見みゆ)



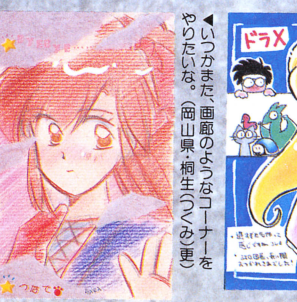
「高校主が社会人、会社に入つても頑張つてね。」(神奈川県・高野亨)



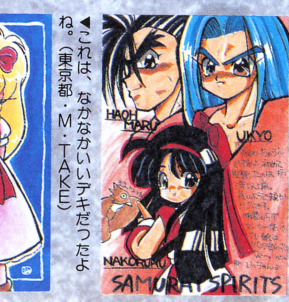
「最初に載つたケル(絵)の人も今回多量にいたよ。」(東京都・あきもこ)



「いつも姉妹で投稿してくれてありがと。」(北海道・ノノ瀬紗)



「いふかまた、画廊のよなコーナーをやりたいな。」(岡山県・桐生(く)む)



「あれの反応は、こつたかな?」(宮城県・いすみたよ)



「40ヶ月も連続で掲載されてなんだ。」(東京都・羽原のさゆ)



「最後は、なんとかへしにできたよ。」(福島県・大鷹雄(安積道生))



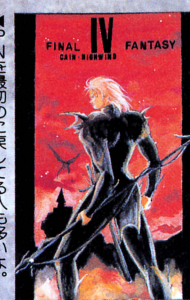
「今回は、締め切り間際に下ッて来た。
(静岡県・やぶのあけ)」



「最後なので、久々に送ってくれる人
も多いね。(東京都・目)



「P.N.を最初のに戻してる人も多いよ。
(東京都・栗林美沙都)



「Fシリーズは、キャラの芝居がう
まいよね。(山形県・アール・トコ)



「発神びちやったエンブレム合作。
(埼玉県・わじ)」



「学校の宿題と受験勉強の方も頑張っ
てね。(岐阜県・水瀬ゆめ)」



「ラザリン系の専門学校に行くんだね。
(大阪府・もとごめ美いつき)」



「冬コミで忙しい人も多かったんじや
ないかな。(東京都・さつきあめい)」



「そこかあ(笑)。年齢、団長の半分
なかあ。(愛知県・しのりん)」



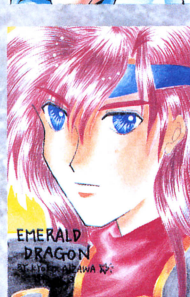
「コレ、バブで回収されちゃったね。
(愛知県・桃恵)」



「お久しぶり。同人ソフトやってる
の。(宮城県・みつ)」



「そのうち、どこかで復活させたい
んだよね。(東京都・森タマキ)」



「FはVやる前に、Vを終わらせて
おきたかった。新潟県・藍沢京子)」



「いつも変わった春爛だったのね。
(秋田県・宇志ユリ蔵)」



「どこか、画廊をやらせられる雑誌
あるかな。(福岡県・ひらきん)」



「P.C.のぶぶぶよは、どんなかな？
(福岡県・羅鬼亜)」



「ラフとテリス・ブライの続編はあ
るかな。(大阪府・佐馬ゆき米)」



「サムライスピリッツ合作。
(岐阜県・大阪府・A悟ケント紙)」



「競馬のソフトは仕事しなくなるから
禁止(笑)。(福岡県・芦毛みーよん)」



「仕事やさんてつづのゲームやりた
いよね。(兵庫県・明宮村)」



「カプセルは、4月頃5号が出る予定
だよ。(東京都・ハナナブリン)」



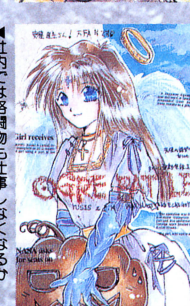
「雑誌の仕事はゲームオンで続けるよ。
(東京都・秋津粗品ですがガム様へ)」



「この号が出る頃は遊んでるかな？
(埼玉県・さーちゃんへ音流)」



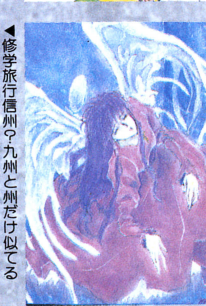
「社内では格闘物も仕事しなくなるから
禁止(笑)。(埼玉県・夏目桐)」



「みんなソフト前口になると描いてく
るんだよね。(新潟県・越後屋部)」



「修善寺・信州や九州と州だけ似てる
ね。(愛知県・「あるふあさんへ」運)」



「このシリーズ人気だけど、天使の時
皿は出るのだろうか？(MAO)」



「画廊自営で月P貰ってた人多かつ
たんだよね。(神奈川県・Def)」



「P.Cは、昔に比べるとパワー落ちたよ
ね。(兵庫県・光園)」



「久しぶり、いろいろなキャラを描いた
んだね。(大阪府・ゆめ)」



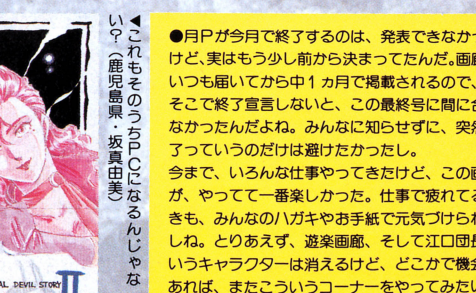
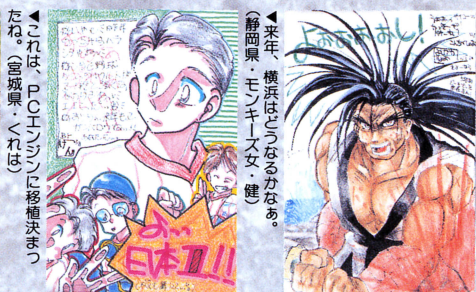
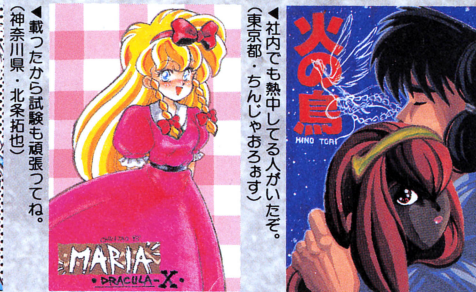
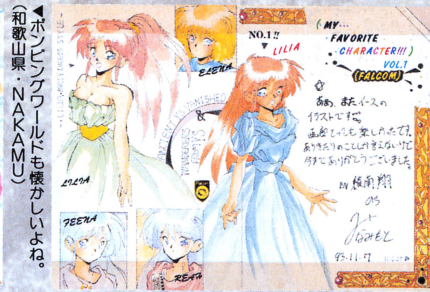
「神戸に修学旅行？ 神戸牛はおいしそ
う(笑)。(静岡県・夢月)」



「リアルなイラストだね。(東京都・サイ
テルSYAASDEGチエサ)」

※遊楽園の募集は、現在は行っておりません

●団長宛の手紙は、ゲームオンノ編集部
宛付て頂ふ。(神奈川県 綾南翔)



●月Pが今月で終了するのは、発表できなかったけど、実はもう少し前から決まっていたんだ。画廊は、いつも届いてから中1ヶ月で掲載されるので、あそこで終了宣言しないと、この最終号に間に合わないんだよね。みんなに知らせずに、突然終了っていうのは避けなかったし。今まで、いろんな仕事やってきましたけど、この画廊が、やってー楽しかった。仕事で疲れてるときも、みんなのハガキやお手紙で元気づけられたし。とりあえず、遊楽画廊、そして江口団長というキャラクターは消えるけど、どこかで機会があれば、またこういうコーナーをやってみたい。な。

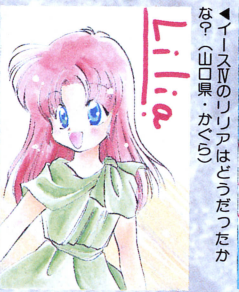
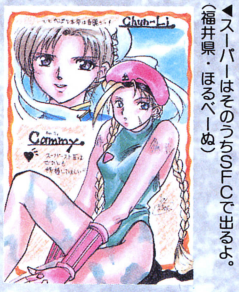
掲載総数4456点
御愛読ありがとうございました。
江口貴博



●月Pが今月で終了するのは、発表できなかったけど、実はもう少し前から決まっていたんだ。画廊は、いつも届いてから中1ヶ月で掲載されるので、あそこで終了宣言しないと、この最終号に間に合わないんだよね。みんなに知らせずに、突然終了っていうのは避けなかったし。今まで、いろんな仕事やってきましたけど、この画廊が、やってー楽しかった。仕事で疲れてるときも、みんなのハガキやお手紙で元気づけられたし。とりあえず、遊楽画廊、そして江口団長というキャラクターは消えるけど、どこかで機会があれば、またこういうコーナーをやってみたい。な。



●月Pが今月で終了するのは、発表できなかったけど、実はもう少し前から決まっていたんだ。画廊は、いつも届いてから中1ヶ月で掲載されるので、あそこで終了宣言しないと、この最終号に間に合わないんだよね。みんなに知らせずに、突然終了っていうのは避けなかったし。今まで、いろんな仕事やってきましたけど、この画廊が、やってー楽しかった。仕事で疲れてるときも、みんなのハガキやお手紙で元気づけられたし。とりあえず、遊楽画廊、そして江口団長というキャラクターは消えるけど、どこかで機会があれば、またこういうコーナーをやってみたい。な。



●月Pが今月で終了するのは、発表できなかったけど、実はもう少し前から決まっていたんだ。画廊は、いつも届いてから中1ヶ月で掲載されるので、あそこで終了宣言しないと、この最終号に間に合わないんだよね。みんなに知らせずに、突然終了っていうのは避けなかったし。今まで、いろんな仕事やってきましたけど、この画廊が、やってー楽しかった。仕事で疲れてるときも、みんなのハガキやお手紙で元気づけられたし。とりあえず、遊楽画廊、そして江口団長というキャラクターは消えるけど、どこかで機会があれば、またこういうコーナーをやってみたい。な。



●月Pが今月で終了するのは、発表できなかったけど、実はもう少し前から決まっていたんだ。画廊は、いつも届いてから中1ヶ月で掲載されるので、あそこで終了宣言しないと、この最終号に間に合わないんだよね。みんなに知らせずに、突然終了っていうのは避けなかったし。今まで、いろんな仕事やってきましたけど、この画廊が、やってー楽しかった。仕事で疲れてるときも、みんなのハガキやお手紙で元気づけられたし。とりあえず、遊楽画廊、そして江口団長というキャラクターは消えるけど、どこかで機会があれば、またこういうコーナーをやってみたい。な。

全曲“完全”アレンジ化計画第1弾!!

1994年



2月23日



スーパーアレンジャー
米光 亮

PERFECT COLLECTION イースⅣ VOL.1

《収録曲》

- ① ダーム ② FOUNTAIN OF LOVE '93 ③ TEARS OF SYLPH ④ THE SYONIN ⑤ LILIA ⑥ 復活の儀式 ⑦ THE DAWN OF Ys
⑧ プロマロック ⑨ THE SYOBAININ ⑩ 涙の少年剣士 ⑪ カーナ ⑫ ロムン帝国 ⑬ フィールド ⑭ 優しくなりたい
⑮ 壊れた砂時計 ⑯ ダンジョン ⑰ バトル #58 ⑱ ゲームオーバー
⑲ ボーナス・トラック イースⅣ SUPER MEGA MIX VERSION

イラストレーション 宝谷幸稔

The Dawn of Ys

CD KICA-1139 ¥3,000 (税込)

好評発売中!!

ファルコム・スペシャルBOX映像版第1弾!!

イース・スペシャルコレクション ALL ABOUT Falcom

PCエンジン版イースⅣ、O.V.A イースⅠ・Ⅱ各場面集、ファルコム新作情報、イースⅣ新作O.V.A.などを収録した究極のミュージックビデオ。

- 収録曲 ● TO MAKE THE END OF BATTLE
● FIRST STEP TOWARDS WARS
● ENDLESS HISTORY 他

カラー 60分/ステレオHIFI/CLV-1面
MS KIVA-193/LD KILA-98/各¥6,800(税込)

©1993日本ファルコム/角川書店/キングレコード



リリカルなピアノのメロディが
感動のイースワールドを演出!!
イースピアノコレクション

CD KICA-1130 ¥3,000(税込)



イースアレンジサウンドの集大成/ パーフェクトコレクションイースⅠ・Ⅱ・Ⅲ

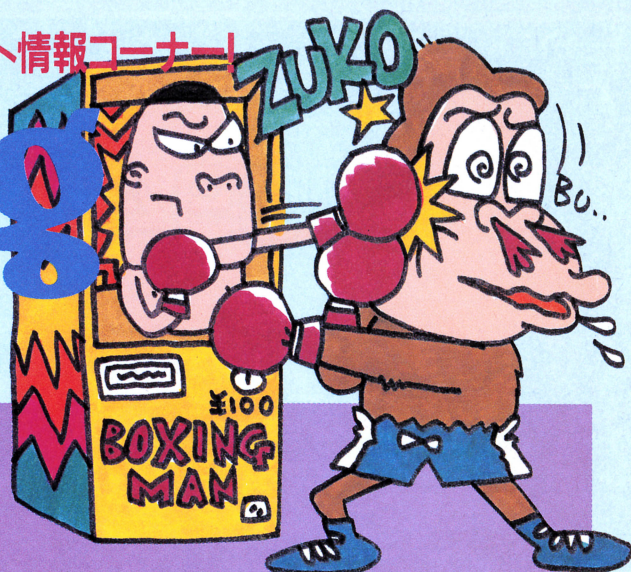
- 2枚組 各¥3,800(税込)
● Disc 1は米光 亮によるスペシャル・アレンジバージョン。
● Disc 2はボーカル、ニューエイジ、BANDなど様々なスーパーアレンジバージョンを収録。

I・CD KICA-1012~3/II・CD KICA-1014~5/III・CD KICA-1021~2

ホットな新作をいち早く届ける最新ソフト情報コーナー！

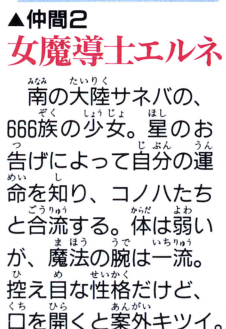
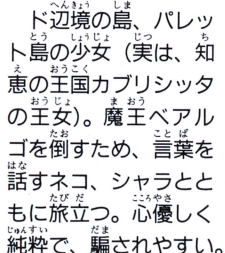
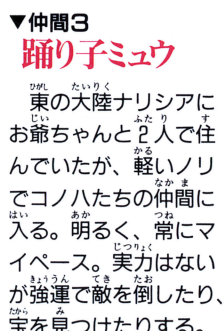
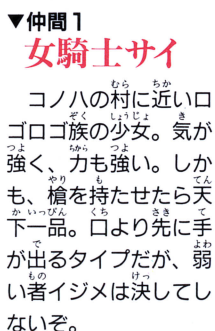
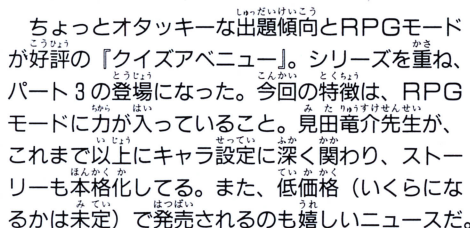
カミング スーン

超新作ソフトを追い続けてきたこのコーナーも、残念ながら今回でおしまい。ここで紹介するソフトの続報は、新雑誌『ゲーム・オン!』の方でもとりあげていく予定だ。今度は『ゲーム・オン!』で会おうな!!



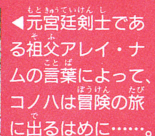
開発状況▶ NECアベニュー／発売日未定／価格未定

人気のクイズゲームのシリーズ第3弾!
低価格ソフトとして嬉しい登場だっ!!



**RPGモードがおすすめ!!
伝説の智恵の剣を探せ**

RPGモードは、魔王ベアルゴを倒すため、4人の少女たちが「伝説の知恵の剣」を探して旅するお話。もちろん、バトルはすべてクイズで行われるぞ。見たキャラならではのトビケラキャラたちには、かなり笑われそう。

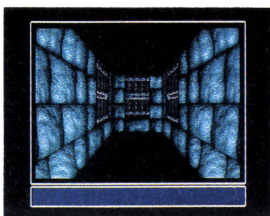


みこせんせい
▶見田先生らしい
ギャグも随所に登
場。これまでのR
PGモードに比べ、
大幅にスケールア
ップしているぞ。



闇の迷宮の奥底、禁じられた力を持ち、
野望に身を焦がす魔導師が復活した…!!

Ⅲはほぼパソコン版に忠実。Ⅳは、パソコン版では強烈に高い難易度が評判になったが、このPC版では若干やさしくなっているようだ。おかげで誰にでも(?)遊べるようになっていているぞ！春休みはコレで決まりだ！



▲ダンジョングラフィックは線画にせんがも変更可能。へんこうかのう

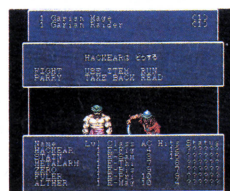


▲独特^{どくとく}の味^{あじ}のあるミュージックも聴^きき逃^{のが}せないポイント。部屋^{へや}を暗^{くら}くして遊^{あそ}ぶと、よりいっそうおもしろくなるぞ！ 試^{たの}してみてね。

ル・ケブレス、
そしてワードナーに、
今、出会える。

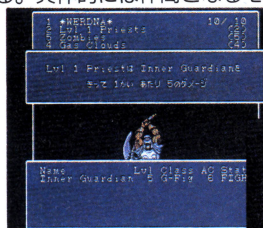


ル・ケブレスの宝珠を手に入れるため、6層のダンジョンに挑むのがこのシナリオ。各層は性格によっては侵入不可能など、謎解きの要素が濃いシナリオだ。Ⅰ・Ⅱで育てたキャラを使うことも可能！

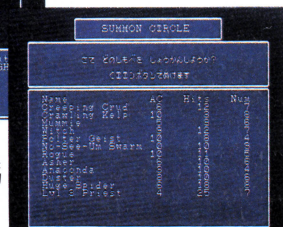


◀ 山の中にある巨大な塔
その一番上には宝珠の守
護者、ル・ケブレスが。

【で倒された大魔法使いのワードナーとなりの奪われた魔除の奪還、そして地上の制圧を目指すこのシナリオ。PC版にはかなりのアレンジが加えられ、よりいっそう完成度の高いものになっている。具体的には仲間となるモンスターもレベルアップしたり、あまりに難しすぎた謎解きが改良・削除されたりなど。また、シナリオの性質上、システムが他のシナリオとは一部異なっている。例えば手に入れたアイテムを交換所にあずけることで体力を回復したり、魔法陣でモンスターを召喚したりなどだ。



めいこう しほ ごしや かれ たお
◀迷宮の守護者。彼らを倒さ
さき すす
ないと先には進めない。



さき かい すず きょうりやく
▶ 先の階に進むほどより強力
なか ま しょうかん
な仲間を召喚できるように。

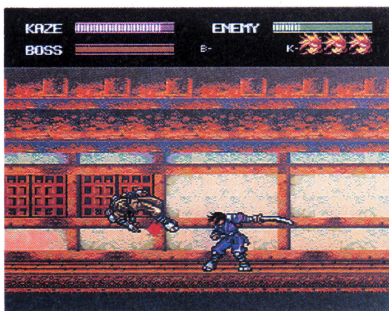
深夜の城内に突如、鳴り響く剣劇の響き。
痛快! 格闘タイプの忍者アクション!



▲広い城内を巡って敵たちと対決。敵も忍だ。
敵の手裏剣は、剣で打ちはらうことができるぞ！

しゅりゃん けん じ どうき つか
手裏剣と剣を自動的に使いわ
けながら、謀叛人たちのたてこ
もる城の天守閣をめざす！

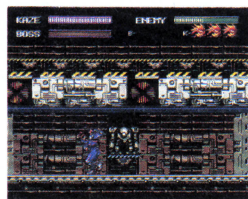
そのステージのザコ敵やボス
キャラを、ある決まった数だけ
倒すとステージ・クリア。敵は
プレイヤーの動きに合わせて、
攻撃パターンを変えてくる。で
も、主人公は武器のほかに、投
げやキック、忍術……など、さ
まざまなワザが使えるぞ！



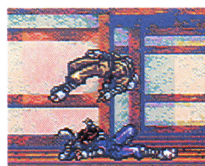
▲敵を^{てき}投げる！ 跳^とび上^あが
って空^{くう}中^{ちゅう}投^なげてもできるぞ。



▲体力は消費するが、霧隠れの術で姿を消すことも！



▲不^ふ気^き味^みな城^{じょう}内^{ない}を風^{かぜ}霧^{きり}が走^{はし}る。
う……こ、ここはいいたい!?
◀離^{はな}れては手^て裏^り剣^{けん}、近^{ちか}づいては
剣^{けん}が自^じ動^{どう}的^{てき}に選^{せん}択^{たく}されるぞ。



▲スライディングかまして
もイエローカードは出ない。

新レビュー大作戦!!

1/30
2/28



REVIEWER
倉持征木
本数は少ないけど

とりあえず今月のおすめをいうと「スターブレイカー」か「ザナドゥ」。ロープレに疲れたら「ゴジラ」なんかどうでしょうか? 感じかな。



REVIEWER
YUGON
RPGがおすすめ

先月に続いて今月もRPGをおすすめしたい。ノーマルなタイプが好きなら「スターブレイカー」。珍しいタイプが好きなら「風の伝説ザナドゥ」だ。



REVIEWER
れ~ちゃん
ついに最終回…。

毎月いろいろあったけどレビューもこれが最後。なんか淋しい。それはさておき、今月は「風の伝説ザナドゥ」がー押し。あ、今までありがとう。



REVIEWER
てらもー
アディオスアミーゴ!

とまあ今月で最後のレビューとなった。僕の塾文(駄文だろ)が君のソフトを買う際の参考になったなら、こんなに嬉しいことはない。では。

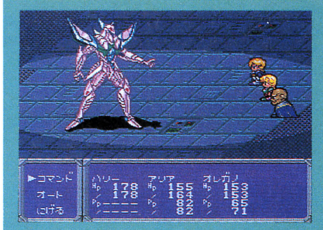


REVIEWER
JACK
最後のレビューだ

トータルすると今まで何百というソフトをプレイし、見てきたわけだけど、そのレビューも今月で終わり。そう思うとなんか寂しい気もするな。

FROM
MAKER SIDE

スターブレイカー



2月10日発売/8800円
レイ・フォース



新しい試みはないものの、ゲームのバランスがよく、作りが親切なゲームだ。まだ3時間ぐらいしかプレイしていないが、キャラクターが1レベルアップするだけでかなり強くなる辺り、初心者(?)の人でもサクサク進めるだろう。ただ、本当に作りがオールドソックスなので、新しいものを求めている人には不向きかもしれない。

良く言えばおなじみ、悪く言えばありがちなRPG。つまり、システムのものすごく新しいということはないんだけど、その分すぐにでもゲームの世界になじめる。常に新しいものを追い求めているユーザーでもない限り、買って絶対に損はないと思う。RPGを作り慣れているようで、ゲーム自体すごく遊びやすい点もいいな。

物語はシリアスな雰囲気に進んでいくんだけど、そんな中でキャラクター同士のやりとりがほのぼのとして、なんかホッとしてしまう。「うわ、スッゴイ」的なものはないけど、手堅く作ってある感じで安心して遊べるよん。色っぽいお姉さんも出てくるしねえ。なんか全体的に男の人向かって感じだな。

個人的にSFモノは好きということもあって楽しめた。出てくる女の子もみんなかわいいしね。ただ、どうも細かいところで損をしているように思う。例えば妙に複雑で歩きにくい町や、邪魔な通行人など。それ以外はなかなかいいので、RPGファンなら遊んで損をしない! 本だろう。レイ・フォースさんは今後も期待だね。

ありきたりのRPGのようにも思えるけど、そのとっつきやすさが気に入った。キャラクターたちの会話にしても、知らないうちに次のシーンを見たくさせるところがある。セリフまわしがうまいかな? 戦闘もわかりやすく、ビジュアル、ストーリーほか、全体のバランスもいいと思う。ストレスなくプレイできる。

後半に進めば進むほど派手になるESPはシーク無しではこれか限界です。特に最後の大技は必見! これ以上は無理! 音楽CDも発売します。この冬は宇宙旅行だ!

風の伝説ザナドゥ



2月18日発売/7800円
日本ファルコム



ぱっと見は「イース」なんだけど、ゲーム内容はまるで違う(これは僕の意見だけだね)。目的が多少分かりにくいのが気になったが、遊びやすいように作られていてプレイしていてイラつかない。また、ボスとの戦いがアクションになっているなど、ゲームの進行為単純にならない。なんにしてもPCユーザーなら必ず買うべき! 本だ。

アクションRPGだけにゲーム全体がスピーディに展開するので、ストレスはあまりたまらない。ただシナリオの関係であっちへ行ったりこっちへ行ったり…というパターンがけっこう多い感じはする。まあ、この手のイベントはどんなRPGでもあるからね。サイドビューのアクションシーンもけっこう凝っていて個人的には好き。

うへん、さすがファルコムさん。って感じて完成度バツグン! 斬新なシステムで遊びやすいし、各章ごとに分けてあるのも効果的で。ゲームに頼りすぎてないところも好感もてるな。

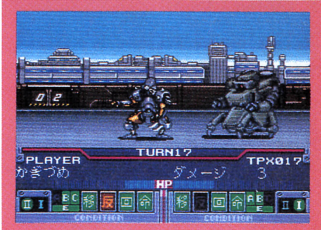
ともかくこの親切設定にはホント頭が下がっちゃうよ。うん。PCユーザーでRPG好きなら絶対買い!

ところどころ妙にパソコンばい部分があったり、意欲的な成長システムが逆に足かせになっているなど、不満もある。しかし、これはかなり、いや相当に面白いゲームだ。謎解き主体の物語もいいし、要素要素の演出もよい。控え目のビジュアルも効果的。A-RPGはちょっと…。なんて言ってる人! これを遊ばなければ絶対に損だ!!

正統派アクションRPGの、ひとつの完成されたソフトであると思う。整然としたマップ、魅力的なキャラクター、興味を引くストーリーと、モンクのつけようがない。その半面、まともすぎて遊びに欠けるかもしれないけど。ビジュアルもすごくきれいだし。ボスとの戦闘はアクションゲームに負けない迫力。

発売まで、本当に長い間お待たせしました。でも、おかげでクオリティの高い作品に仕上げることができました。ファルコムの入魂の一作です。ご期待ください。(ナカ)

パラディオン



2月24日発売/8800円
バックインビデオ



ゲームを始めてバトルシーンに入るまでは良いのだが、いざバトルシーンになると頭の中で「?」マークが飛びかい、あまりの衝撃に、しばらくの間開いた口が塞がらなかった。お世辞にも「良い」とは言えないそのバトルシーンに、(これでいいのか?)とさえ思ってしまった。オリジナルのキャラを作るまでは良かったんだけどね。

バトルでお金をかせいでパーツを買い、強いロボットを作っていくというゲーム。見た目が格闘ゲームみたいだけど、バトルはオートなので自分で操作はできない。これはまあいい。ただ、サイドビューになってしまったので前作「スーパーメタルクラッシャー」のような戦略性はあまりない。これはちょっと残念だな。

私のような格闘ゲの必殺技が出せないヤツにはうれしいゲームかも。パーツとかよく分からなくてもなんとなく作れるし、それで勝ったりできるから、なおうれしかったりする。まあ、逆に戦略性があんまりない気もするけどね。

けっこうやるのが少ないから、飽きちゃうかもしれない。

前作(?)「メタルクラッシャー」はかなり好きなゲームでずいぶん遊んだっけ。で、これだけと戦闘シーンが横視点になったせいか、戦略性があまりに乏しい。ターン性もそれに拍車をかけてるし…。意欲は買うが、前作がよかっただけにこれは不満だ。ただそれでも楽しいと言えば楽しいけどね。もうちょい工夫があったなら、と思う。

前作と言えるかどうか、「スーパーメタルクラッシャー」の単純明快さはないものの、7つのパーツを組み合わせたり、武器の使い方を決めたりと、かなりマニアックな楽しみができるようになった。対戦中にも簡単な指示を与えらるから、戦略を立てることもできるしね。すぐ遊べて、しかも長い間楽しめそうなソフト。

とにかく強いロボットを作ることが喜びのゲーム。模擬戦で鍛えながら、武器等のパーツを組み替えて個々のロボット特性に磨きをかけていく。母性愛の強い人向き!?

DAISAKUSEN!

ゴジラ〜爆闘烈伝〜



2月26日発売/8200円
東宝



僕は映画の「ゴジラ」を見たことがないから、ゴジラに関しては思い入れがない。それゆえ、「格闘ゲーム」としてこのソフトを評価してしまうけど、これを格闘モノとして考えると少々粗削りで、プレイしていて熱くなるものがない。オープニングは映画っぽく、演出が凝っていて良いのだが遊ぶにはあまり関係ないし……ねえ。

ジャンルとしては格闘アクションなんだけど、このゲームはちょっと違った楽しさがある。ただ体力を奪い合うだけではなく、怪獣の動きや技自体が楽しいのだ。これはもう、ゴジラというキャラクターだからこそなんだろうな。ただ逆にデメリットもあるように、連続技などを使った奥の深い戦いはさすがに楽しめないみたい。

雰囲気はもう、ゴジラそのもの（なんじゃそりゃ）。オープニングのビジュアルや、ゲーム中の演出も極めてなあって感じ。

ただ、ゲームの方で気になったのは操作感。なんか重いんだよね。ゴジラファンの人には「忠実に作られてる」って感激するかもしれないけど、ゴジラファンの人のため一本って感じ。

例の「ゴジラ、ゴジラ、ゴジラが現れた」という音楽（作詞でらも…笑）がのっけからながれて感動した。そういう細かいところが非常に丁寧…というかマニアックに作ってあって、ファンなら間違いなく涙するデキだ。ただゲームのほうは…。格闘モノにしたのは良かったんだけど、それがアダになっているような気も。も〜ちょい。

グラフィックの細かさ、攻撃方法の正確さなどなど、ほんとにゴジラが好きな人が作ったんだな〜というゲーム。だからゴジラファンにはかなり受けるだろうし、格闘アクションゲームとしてもかなりいいねいに作られている。どっしりとしたゴジラの操作感も、ちょうどいい感じ。映画を見てからプレイすればなお熱が入りそう。

怪獣の戦いはアンフェアだ！ でもゴジラへの愛と怪獣対戦へのコダワリがいっぱいだから大丈夫。今までの格闘アクションにはない新しい世界が見えるはず。

チキチキボーイズ



発売日未定/4800円
NECアベニュー



このご時勢にこのソフトを出されても、正直いってツライのでは？ ゲーム自体は単純なアクションゲームなので、幅広いユーザーにおすすめできる。ヘビーユーザーの人には簡単すぎるかもしれないが、手軽に遊べる分、RPGのプレイの合間に「休憩用ソフト」としてちょうどいいソフト。これが2、3年前に出ていればなあ。

ごくごく普通のアクションゲーム。2人同時プレイができるから友達か遊びに来たときの接待には役立つかな。それ以外にはこれといって目立つ部分はなさそう。ただしゲーム自体はしっかり作ってあるから、途中で投げ出してしまうようなことはないんじゃないかな。アクションが好きな人なら楽しめると思う。

くたのお手軽アクションゲーム。ゲームはよくありまくるタイプだけど、ていねいに作られているから遊びやすい。キャラやグラフィックもポップでかわいいし、2人プレイOKなのも魅力的だね。

そして何と言っても4800円という価格は、私のような貧乏人ユーザーにとってはうれしい限り！ アベニューさんありがとう。

さすがに少し古いような気はするけれど、コレ楽しいよ。移植度のほうも完璧とは言わないまでもかなり高いし、2人プレイができるのも嬉しい。そのうえこの低価格!! アクションファンのみならず、誰でものんびり楽しく遊べる良質ソフトでしょう!! NECアベニューさんには不満もあるけれど、この調子でがんばって欲しいと思う。

2P同時プレイもできるし、価格は安いし、移植度が高いとはいっても、やっぱりね。画面の雰囲気なんかからしても、古い感じがするのはしかたがないよね。これだけゲームが進化するのが早いと特に。このゲーム好きだったんだ〜という人にはおすすめするけど。思い切って新バージョンにしてほしいかな。

低価格路線は、今後のゲーム価格帯に一石を投じるラインナップだと自負しています。その維持には皆さんのご協力が不可欠。買って下さいましね。（多田田）

ぶよぶよCD



3月発売予定/5600円
NECアベニュー



このゲームに関しては、ゲーセンで発売されたころからやっていて、お気に入りのパズルゲームの1つなんだ。操作性が良くプレイする分には申し分ない。また、キャラと声優さんが合っているところもなかなかグー！ RPGやシミュレーションで疲れて四角くなった頭を丸くするには、もってこいのソフトだよな。

消すのが目的じゃなくて連鎖させて敵を攻撃するのが目的、というところがこのゲームのポイント。落ちモノ系のパズルがあまり好きでもない僕も、このゲームは奥が深いのでけっこう好きだな。すでに発売されている他機種版のものと内容はほとんど同じだけど、PC版は声が入っている。他機種版を持ってないなら買いだと思ふな。

あの「ぶよぶよ」がついにPCにもっ！もう、あっちゃこっちゃの機種から出てくるからプレイした人も多いかもしれないね。

これはもう、テトリス系のパズルが好き人は絶対買い！ キャラもしやべりまくるし、操作性もグーだよ。出てくる奴みんなかわいくて、デモを見ただけでも楽しめちゃうのさ。

ついにプロもPCにも進出。デキのほうは、ぶよぶよとしか言いようがない（当たり前）感じ。つまりそれだけいいのだから、すでに他機種版を持っている人が買うほどの魅力にはかけるかな？ キャラがよくしゃべるのは楽しいけど、今までに持っていない人で、興味あるなら絶対に買い。安めのお値段はうれしい限りだしね。

アーケードで、そしてメガドライブ版で、ほんとに時間をすっかり忘れてしまうほど熱中した「ぶよぶよ」。これで全機種出そうことになるんだけど、キャラクターがしゃべるのは、このPCエンジン版のみ。ゲームの内容のほうは他の機種と同じでも、しゃべる「ぶよぶよ」を体験してみたいな。

PCエンジンでしか聞けないゴージャスなお喋りをふんだんに盛り込んで貴方のお手元に贈ります。おっと、このメッセージは一体何だ？ 買ってからの楽しみだ！

アーケードカード購入ガイド

君のハードに合わせたカードを購入しよう。

アーケードカードには2つの種類があるんだけど、それぞれ対応するハードが違うので、君の持っているPCエンジンに合ったカードを購入しよう。

アーケードカードDuo



DUOユーザーはアーケードカードもDUOだぞ。
3月12日発売/12800円
NECホームエレクトロニクス。

対応ハード

PCエンジンDuo
PCエンジンDuo-R
LD-ROMシステム
(レーザーアクティブ)

スーパーCD-ROM²
+

PCエンジン
PCエンジンコアグラフィックス
PCエンジンコアグラフィックスII
PCエンジンスーパーグラフィックス
PCエンジンLT

アーケードカードPro



CD-ROMシステムのユーザーはProだ。3月12日発売/17800円
NECホームエレクトロニクス。

対応ハード

CD-ROM²
+

PCエンジン
PCエンジンコアグラフィックス
PCエンジンコアグラフィックスII
PCエンジンLT
PCエンジン
スーパーグラフィックス
(CD-ROM²接続ケーブル)

またまたパワー全開!!

ゲーム・オン!
GAME ON!

スーパーファミコンから
ネオジオまで、全機種
対応の総合ゲーム誌



**創刊第2号
2月3日(木)発進!**

保存版

別冊付録 ～'94年、スーパーファミコンに何かが起こる!?～

スーパー任天堂ワールド

任天堂'94ハード&ソフト最新レポート。スーパーファミコンで爆弾(?)発言!ソフト情報はファイアーエムブレム～紋章の謎～徹底攻略、超新作ワイルドトラックスなど、盛りだくさん!



続報!

スクウェア&小学館共同プロデュース
超新作RPGタイトル決定!!

「ライブ・ア・ライブ」

極秘情報を大公開だ!!



超新作
レポート

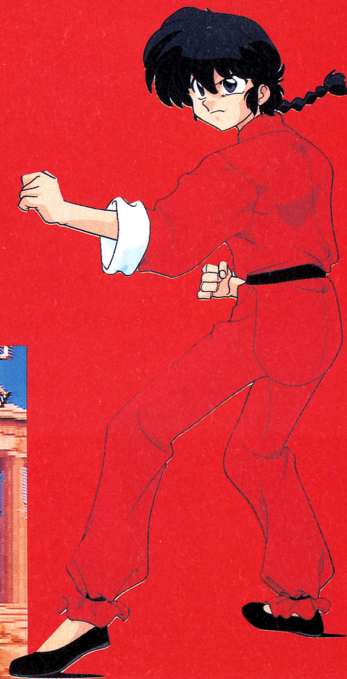


ダイナマイト ヘッディー

メガドラ・アクションゲームの超新星!
その最新情報を独占スクープだ!

らんま1/2 超技乱舞篇

明るく楽しい格闘ゲームがスーファミに登場!
大興奮の「らんま」最新作を、どこよりも早く、
詳しく紹介するぞ!



一 人 一 冊、

最強
特報

ファイナルファンタジーVI

全貌解明5つのカギ!!最新情報大爆発!!
とじこみポスター&キャラクターファイル付き

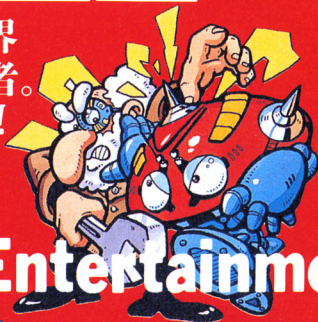


独占
レポート

BPS&レッドカンパニー制作の新RPG

超魔法大陸WOZZ (ウオズ)

悪の手が忍び寄る魔法世界
に召喚された、3人の勇者。
壮大な物語を独占初公開!



Game and Entertainment

ゲーム・オン!
GAME

国民の義務!

特集

**シミュレーション
ゲーム大集合**

THE ATLAS、緋王伝、
鋼鉄の騎士2
大航海時代IIなど、
一気に紹介!



必見!

**次世代ゲームマシン
最新レポート**

'94年、ゲーム機に革命が
起こる!?
アメリカCES
レポートも
見逃すな!



最新ゲーム・オン!

全機種対応のゲーム・オン!だから、
新作情報はこれでカンペキ!

●スーパーファミコン

Jリーグエキサイトステージ'94

いただきストリート2

スーパーロボット大戦EX 他

●PCエンジン

風の伝説ザナドゥ

YAWARA!2 他

●メガドライブ

ベア・ナックルIII

V.R. 他

●ネオジオ

餓狼SPECIAL

「リョウ・サカザキ」コマンド大公開! 他



Magazine for Players

ON!

3月号◎定価490円

2月3日(木)発売

●毎月3日発売●

●記事内容は、予告と一部異なる場合があります。

FINAL MESSAGE



●これでゲームオーバーではありません。第1ステージをクリアしただけ！ より夢がふくらむ、よりエキサイティングな第2ステージを「ゲーム・オン！」で楽しんでください。(塚)



●むかしあるところに月Pという、それはそれは元気のいい若者があってな、村人から借しまねながら旅に出たそうじゃが、風の噂では新天地で立派に成長し暮らしているそうじゃ。(J)



●世界初の普及型CD-ROMマシン・PCエンジンが、みなさんのゲーム・ライフを今後も豊かにしてくれることを願います。ゲーム・オン！ で会おうね。(ぶよCDは買い カバ杉)



●ウケ狙いのコスプレ企画で、何かと誌面を騒がせたN村だ。月Pが終わってしまうのは残念だけど、そのスピリッツはゲーム・オン！ に受け継がれる。今後とも、よろしくっ！ (N村)



●小学一年、あのランドセルは重かった。中学になり「手さげカバン」を持ったとき、時代が変わるのを実感した。変化することにはためらいもあるが、大きくなる楽しみもある。(A)



●「パスは蹴るものでなく、つなぐものである」とはジーコの言葉。うーん…つまり、だから…すんげ面白いこと、まだまだ考えてたのに！ おしっ、続きは「ゲーム・オン！」で、だ。(N)



●約15年、雑誌の仕事をしてきて休刊に立ち会ったのは受験情報誌とパソコン誌の2誌だけだったが、これで3誌になった。どんな理屈がついていてもやはりなくなるのはさびしい。(山科)



●準備号から、もう6年以上のおつきあい。1号も休まずにここまでやってこれたのも、すべてオレ自身の努力のタマモノと言えよう。偉い、偉すぎるぞオレっ!! (Y)



●今までよくもまあ、読んでくれました。とりあえず「ありがとう！」これからは「ゲーム・オン！」のほうでもガンバッテくので、よろしくね！ うーんありきたりだ……。 (倉持君)



●人生の5分の1をともに歩んできた月Pがなくなってしまう。悲しいことではあるけれど、個人的にはこれでただのユーザーとしてPCのゲームを楽しめるかな、と思ったりする。(長沢)



●あたり前だが、時は確実に流れ、その中で様々な事に関する意識も変わっていく。ちびうさだって大人になるし、悟天だって界王様に会えるだろう。そういうことだ。(真下 明)



●思えば長いようで短かった……というのは、長いのか短いのかどっちなのだろうか？ この問題を徹底的に調査することを、私はここに誓う。…うそプー。ほんじゃまたね!! (てらもと)



●ライターなんてゆう仕事につけて、さらにスチャラパーにも仕事で会えてしまって、本当幸せザンした。幸せといえばYAPOOSのライブも最高によくって幸せだった。(れ〜ちゃん)



●月Pもこれが最終回と思うと、何か感慨深いモノがありますな。ん〜っ今思えば…はいっ？「GAME ON!」の原稿を早く書け？ ひ〜こっちもよろしく〜。(藤田「元気だね」まけ犬)



●出会いがあれば別れもある……うーん、人生ってそんなモンかなあ。悲しさをひとつ増すと人はひと回り大きくなるんだね。僕も5キロ大きくなりました(そりゃ太ったの！) (村田)



●創刊から休刊まで付きあってわかった。雑誌は人生の縮図だ。誕生、隆盛、衰退。しかし悲しむことはない！ 作り手が死ぬわけじゃなし！ 読者諸君とは、またいつかどこかで!! (増田)



●となっ！月Pスタッフになって約2年になるのかな？ビック！ああんイロイロあったなあ。ビック！魔法のマンボ、ウッー！というわけでみなさんまたビック！サバラじゃ。(ただ)



●一番の思い出、んーハイレグかな？みなさんも金運のお守りとしてサイフの中に入れていってね。じゃあみんな泣くなよ！元気でやってくれ！ゲームのあとには星を見る！ (香菜子)

全国の月Pファン マッ愛読あり

FROM STAFF



●なんと最終巻なのです…おっと悲しんでは
いられない!! 月Pが終ってもGAME ON!が
あるワウそう! わたくしが歌って踊れるデザイ
ナー! (ウソ) 又お会いしましょう。(鈴木智子)



●月刊PCのお仕事に携わるようになって、短
かいようで、本当に短かった気がするの、
けっして気のせいではないような気がしてしか
たがない気がすると思いませんか? (貴)



●はじめまして、さようなら。最初で最後のメ
ッセージ。とにかくお世話になりました。だけ
れどもまたまたお世話になりたいわたくしなので
あります。(しろ)



●PCエンジンスペシャルから始まった月Pも
ついに終了。遊楽画廊を始め、いろいろなこと
ができた5年間。今まで、月Pを読んでくれて、
どうもありがとう。また、どこかで。(えぐち)



●月Pでこの仕事を始めた自分にとって、この
雑誌がなくなるというのはとてもさびしいこと
かも。これからは「ゲーム・オン!」になるわ
けだけど、月Pのことは忘れないよ!(KAZ)



●いろいろあった4年間だけど、特に月Pと係
わってから学び経験することが多かった。そし
て自分にとって一つの区切りにできたんじゃない
かと思います。(まりりん)



●月Pは私の青春、と思ったあの日から〇年。
気がついたら今日で22になる私がいた…。それ
はいいとして、出会ってくれた皆さんありが
う。また遊んでやってね♡ (さっく一吉野)



●正直な話PCエンジンのお仕事をさせてい
だくまで、ゲームとは縁のない生活でした。そ
れが今では、全機種制覇するまでになるとは…
(一部誇張有り) (S・藤田)



●実は俺さあ「プリンセス・カフェ」でいろん
な女の子のレイアウトするの楽しかったんだ
ぜ! 俺の欲望はどこにぶつけばいいんだよ!
帰って来いよ俺のもとへ!! (いちさんろく)



●公私ともにいろいろ新しいことを体験でき
た5年間でした。スペシャル、創刊号から最終号
まで月刊PCエンジンに関われたことを嬉しく
思います。みんなありがとう! (JACK)



●さよなら月P…俺はこいつと楽しくやってき
た。おまえとは台湾旅行、ディズニーランド、デ
イナーにも行った。泣いて笑って辛いぜbaby。
今俺が言えるのは「ありがとう。」(渋J大岡)



●一時、遅刻魔だとかエラソーだとかあっち
の気があるとか言われてた私ですが、今その異名
に終わりをつけようとしています。月Pよ、さよ
うなら。そして、ありがとう。(あいきょう)



●朝までカラオケ歌ったり、パイホテルでお食
事をしたり、山中湖にテニスをしに行ったり、
もー楽しい思い出ばかり!!それがなくなっ
ちゃうと思うともーレツ悲しい。ポロロン(菅原)



●出たり入ったり勝手な野郎でしたが、最終巻
の付録を作らせてもらいました。いかがでした
でしょうか。おかげ様で、何年ぶりかで落ち着
いた正月休みがとれましたわ。(月)



●5年もたっていたなんて、おどろきです。月
Pのお仕事のおかげで、私もすごお成長させ
てもらっちゃいました。それから、IBM-PC
も買えたし…うん、まだがんばるぞ。(さかな)



●フリーランスになってはじめてのレギュラー
ページをもらった雑誌なので、なくなるのはや
っぱりさびしい。でも、しょせんはフリーの身、
新しい仕事を探さなくちゃ!! (久村)



●創刊号は「R-TYPE」の特集。二重スク
ロールのつなぎマップを作るのに、かなり苦労
したのを覚えている。あれから5年。長いよ
うな、短いような。御愛読、多謝と再見!! (㊄)



●世界で最も早くCD-ROMゲームに注目し
た雑誌、それが月Pだ。5年間応援ありがとう。
月Pのパワーとおもしろさは、「ゲーム・オ
ン!」に引きつがれるぞ!! (初代編集長 秋本)



ンのみなさん!! がとうございました!



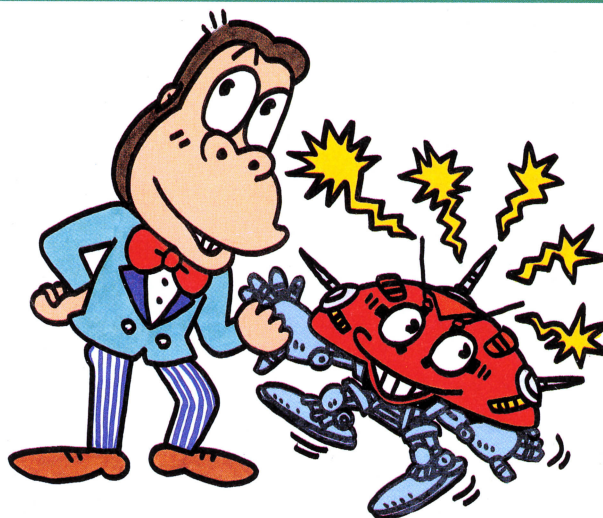
おしらせ

全国の「月刊PCエンジン」のご愛読者のみなさまへ

まことに残念ですが、「月刊PCエンジン」は本号をもちまして、休刊させていただきます。みなさまには、長い間「月刊PCエンジン」をご愛読いただきまして、ほんとうにありがとうございました。スタッフ一同、心より御礼申し上げます。

また、小社では新世代のゲーム月刊誌「GAME ON!」で、さらに新しく、さらに広いゲーム世界を、これからも追求していく覚悟です。みなさまには、「月刊PCエンジン」に替わりまして、ひきつづき「GAME ON!」をご愛顧いただきますようお願い申し上げます。

小学館・月刊PCエンジン編集部



おもしろさを徹底追求する——不滅の「月P魂」は、
新雑誌「GAME ON!」がこれからはしっかりと引き継ぎます!!
「GAME ON!」をよろしく!!

Staff

編集 / 塚原正廣・柏原順太・杉本 隆・中村公紀・利田浩一・立神幸子・両国 拳
(株)100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・山科敦之・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾
・真下 明・寺本真澄・三輪玲子・藤田芳典)
(有)プロスペック(江口貴博・市川和久・中村麻里・吉野さくら)
(有)ゼラス(館野英昭)小井詰昌之・松本多津子・久村竜二
レイアウト/(株)100パーセント(村田友男・増田 武・多田麻美・鈴木智子・橋田貴文
・岩崎良美)鳥海香菜子 (有)ゼラス(石村 勇・大岡喜直・相京厚史)
(有)プロスペック(江口貴博・菅原弘美)藤田 正・鶴岡信治・鈴木正明
写真 / 石田謙一・加藤昌人・水口哲二・朝倉秀之
イラスト / 江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介・石川 巧・雑君保平
・中津賢也・玉井 猛・青木コブ太・阿部K助・渋谷大岡・三輪玲子・多田いま

PC Engine 月刊PCエンジン3月号

第6巻第3号(通巻63号)1994年3月1日発行(毎月1回1日発行)
平成元年3月3日第三種郵便物認可

■発行人 田中一喜/編集人 塚原正廣

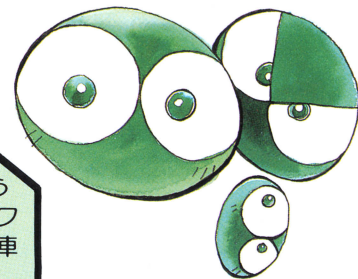
■発行所 小学館

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1(編集)03-3261-1393(販売)03-3230-5753

■印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写(コピー)・転載を禁じます。

万一、落丁・乱丁などの不良品がございましたら、業務部へお送りください。良品とお取り
替えます。業務部(Tel 0120-336-082)



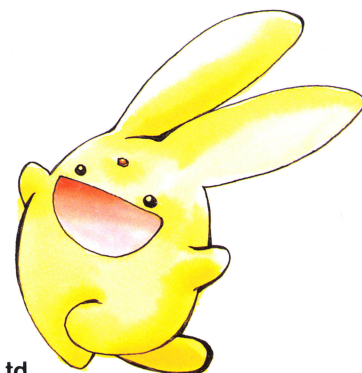
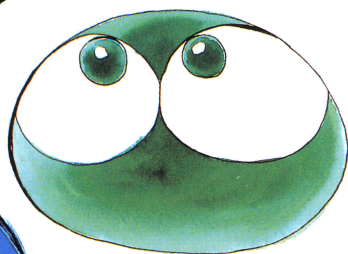
この「ぷよぷよ」が他の「ぷよぷよ」とちよいと違うところは、2人对戦プレイの時に好きなキャラクターが選択できること。つまり、豪華な声優陣の中から好きな声優の声で「ファイアー」「やったなあー」などなど、かけ声をかけあって対戦できるんだ。盛りあがること間違いナシだよな。1994年NECアベニュー新作第一弾!!

SUPER CD-ROM²専用ソフト

ぷよぷよ

2月発売予定

5600円(税別)



©COMPILE 1994 ©1994 NEC Avenue, Ltd.

ドラゴンナイトⅢ

SUPER CD-ROM²専用ソフト

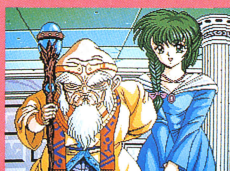
あの名作「ドラゴンナイトⅡ」がPCエンジン界に美少女ブームを巻き起こしてから1年半……。パソコンでも超人気のゲームがいよいよPCエンジンで登場!!

いよいよ再発売決定!!

お金を出しても「女子校の先生」は体験できませんが、このソフトを買えば「女子校の先生」を過激にシミュレート体験することができます。

2月25日(金)発売

卒業
Graduation



3月発売予定 7,800円(税別)

©1994 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf.



NEC アベニュー株式会社

〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

**Human
Hudson**

全国名門10コースをリアルにシミュレーション、
スーパーCD-ROM²初の本格ゴルフゲーム!

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

Monthly
Magazine For
Game Freaks
PC
1994

3

第6巻第3号(通巻63号)
1994年3月1日発行

編集人 塚原正廣
発行人 田中一喜

発行所 小学館

〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
編集(03)3226011
販売(03)3226011
57533

印刷/三晃印刷株式会社



●風を読み、方向・球すじを決め、パワーは110%だ!! 夢の300ヤード・ドライブに挑戦だ!!



●グリーンにのったら慎重に! グリーンアイコンで芝目をチェック、ワイヤーフレームアイコンでアンジュレーションをチェックして一発で沈めよう!



●TV SETで3台のカメラを自由に設置。TVアイコンでREPLAYすると一打前のショットが再生できるよ!

●トーナメントモードであなたもプロゴルファーに!
アルバイトから始めて夢の賞金王をめざせ!

ウイナー
勝者は
キミだ!
打倒

3/4 発売

希望小売価格(予価)
6,800円(税別)



HUDSON SOFT
PGA TOUR パワーゴルフ ツー
PowerGolf 2
GOLFER



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

雑誌 03587-3

定価500円
(本体485円)

©Shogakukan 1994
Printed in Japan

T1003587030506

